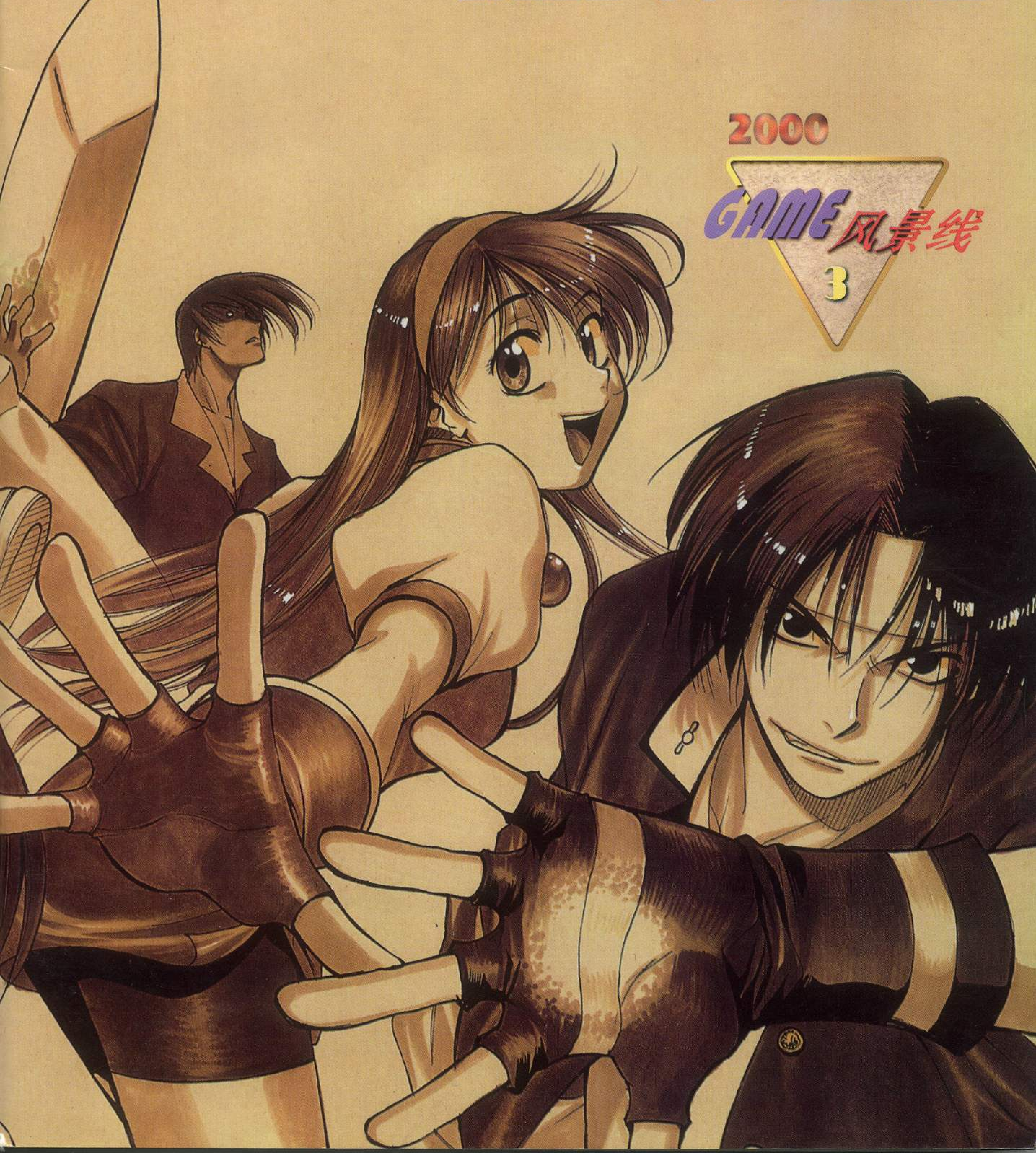
电子游戏软件

GAME SOFTWARE

2000

GAME风景线

3



这次的恋爱故事变成彩色的啦！

还记得98年在GB玩家中掀起一股风潮的《口袋恋爱》吗？去年底在NGP上推出的《口袋恋爱 if》不仅将原作全面彩色化，且从系统、画面及故事方面强化许多。来，再在「口袋中」来一次轰轰烈烈的恋爱吧！















口袋恋爱 if

NGP	厂商：KID 类型：SLG
	媒体：卡带 发售日：99.10.21



卡片英雄

紧急速報

德罗迪罗

这款一直被谜团所包围的游戏终于揭开了神秘面纱。而本作兼具了原创性与游乐性，相信是会让任何人都乐在其中的好作品。现在就赶快来介绍它的最新情报吧！

真申

GB	厂商：任天堂　类型：TAB
	发售日：预定2000年2月21日

好玩又容易上手的卡片游戏将在任天堂登场啦！

“卡片游戏好像很难……”，相信这是每位卡片游戏初学者都有过的想法。如果您也是这种不善于玩卡片游戏的玩家，那么本款游戏对您再合适不过了。“卡片英雄”虽然是原创型的作品，但绝对能让您乐在其中。

“卡片英雄”的剧情是描写主角广志如何从初学者到爱上卡片游戏的过程。经由个性化的登场人物所营造的愉快剧情中，您将自然而然地学会卡片游戏的规则。由于战斗规则都是原创的，因此就算是卡片游戏的老手，也能体验到新鲜的感觉。此外，诸如卡片收集、阵型编成及与个性化人物对战的基本游戏要素，也是魅力十足哦！



↑一边游戏一边记下卡片战斗的规则，根本不需要使用说明书。

↓这是战斗画面。规则虽然简单，但却拥有相当高的战略性。



STORY

游戏主角广志非常喜欢的卡通“卡片英雄”是描述正义使者“鹿渡真申”利用卡片同竞争者与恶人挑战的故事。在得知游戏软件上市之后，他便拿着由美国回来的爷爷那儿得到的零用钱，高兴地出门购买由“任天堂”发售的同名游戏“卡片英雄”。买到游戏之后，广志在回家途中遇到了也要去店里买游戏的久美，他们便在爷爷的指导下开始玩起卡片游戏。于是，新的“卡片英雄”的故事即将展开，广志是否能像卡通主角真申一样，帅气地在卡片战斗中过关斩将呢？

登场角色



广志（男主角）

→小学4年级学生，10岁，O型。个性慢条斯理又非常安静，是个乖巧且善解人意的小男孩。

久美

←小学4年级学生，10岁，B型。是广志的青梅竹马，拥有与广志截然不同的热情个性。虽然充满正义感且不认输，但本质上是个相当温柔的女孩。

卡片游戏的极大魅力

一般的卡片游戏通常都标榜为“不插电的游戏”。不过，任天堂这次推出的卡片游戏可是“会放电的卡片游戏”喔！我是说它的魅力高得可以放电啦！

在游戏中，当玩家购入卡片时，就可积极地去培养这张卡片的能力，因为卡片内所附的怪兽是会成长的。当然你也可以和朋友互换培育心得、或是对战。其娱乐性可说是相当地高。

而这款游戏最令我心动的是，它可以收集各式各样不同的卡片。在现实生活中，若要收集卡片……那些费用可是相当地高，不是一般玩家可以负担得起的。但是在游戏中，你既不用花钱、也不用发愁没人陪你玩牌。说它是款老少皆宜的游戏，一点也不为过。

另外，本作的游戏系统也非常丰富，它还有一些对战时必须熟知的基本战数。战斗时，怪兽卡片的前后摆放位置将影响受伤程度的变化。总而言之，相信从这款卡片游戏中，我们可以体会到和以往卡片游戏完全不同的奇妙感受！

跟着剧情玩下去，就能自然学会游戏规则

为了让您能够更深入地了解本作的剧情内容与游戏规则，以下我们将按照游戏的流程来为您介绍本款作品。本作的最大魅力，就在于它将“非战斗性”的卡片游戏乐趣表现得很全面。诸如与青梅竹马的久美之间的关系、与店铺店长间的交易，以及打开卡片盒时的紧张感等，您都可以和广志一起体会哦！

“卡片英雄”动画

任天堂公司：“打开GAME BOY的电源后，开头动画将伴随着轻快的音乐展开。卡通版‘卡片英雄’在前阵子刚播放完毕，而与卡通同名的本款游戏也将由我们‘任天堂’公司发售。相信‘卡片英雄’势必将会在孩子的游乐世界中掀起一股卡片游戏的风潮哦！”



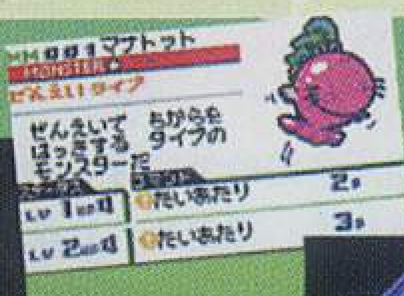
开头动画

买入初学者组合

十分仰慕卡通主角“真中”的广志，开始对卡片游戏产生了兴趣。他用从美国回来的爷爷那儿拿到的500元买了“卡片英雄”的初学者组合，之后便在爷爷的指导下，与青梅竹马的久美一起向卡片战斗挑战，朝向卡片战士的目标迈进。

↓爷爷是从卡片战斗的发源地“美国”回来的。





↑在卡片店铺中购入卡片游戏的初学者组合后，游戏便会开始。



↓与玩伴久美一同回到家中，共享卡片游戏的乐趣。



第一次的战斗

在爷爷的指导下，广志与久美开始挑战卡片战斗。试玩了两次，结果都是广志获胜。虽然是因为第一次玩而有点生疏，不过两人也在试玩中学会了以先攻或后攻来改变战略，以及让怪兽等级提升的卡片游戏重要基本知识。



↑首先要让代表自己分身的“主人卡”与能够呼唤怪兽的“魔法石”相互结合。

↓战斗开始。HP值代表体力，由于这次是练习赛，因此HP值只有2。





↑战斗是以回合制来进行的，每回轮到自己的回合都可获得3个魔法石。

↓使用魔法石呼叫怪兽，被召唤的怪兽将在下一回合登场。



各种有趣的玩法

在这款“卡片英雄”中，一共登场了114种之多的卡片，而搜集这些卡片也是游戏的乐趣之一。在卡片店铺中贩卖的卡片盒有不同的种类（系列），当中收集的卡片也有所差异。只要使用通信缆线，便可和朋友进行通信对战与通信收藏。您可使用引以自豪的卡片阵容来与朋友对战，也可拿卡片来与朋友交换自己没有的卡片，可以说是一款能让大家同乐的游戏哦！



↑到店铺购买卡片，以得到全部的114张卡片为目标。

↓除了怪兽卡之外，还存在着能够发挥特殊能力的魔术卡。







标题动画



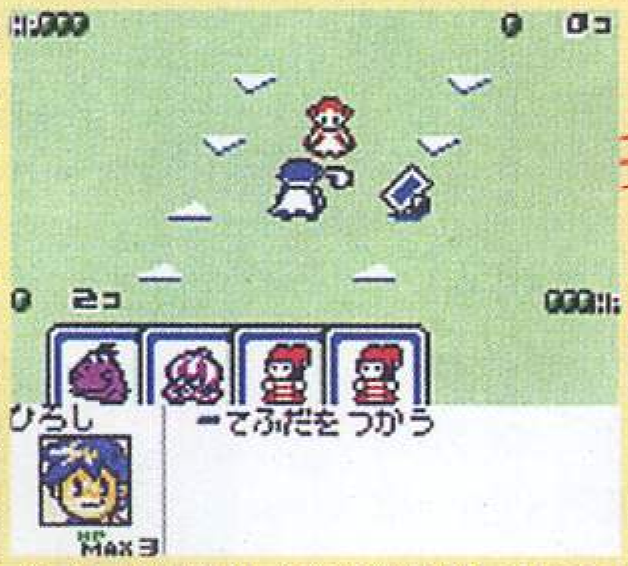


↑这是广志爱看的人气卡通“卡片英雄”的电视画面。



介绍基本的游戏规则

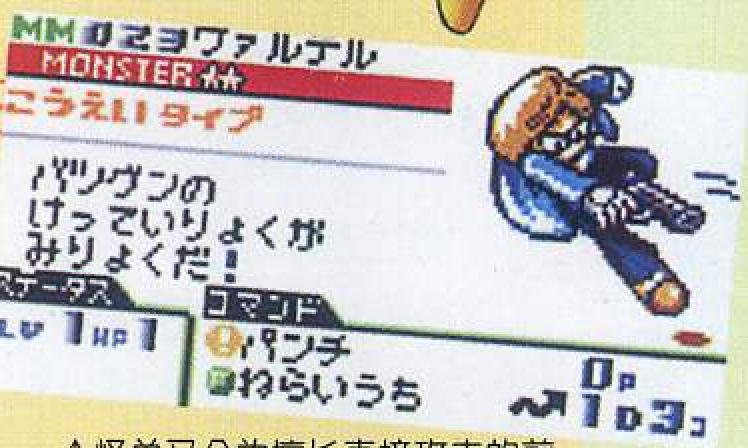
由于是第一次为您介绍这款游戏，因此基本的规则介绍当然是绝对不能少啦！“卡片英雄”是款两人玩的卡片战斗游戏，代表自己分身的“主人卡”、魔法石以及“怪兽卡”是游戏中不可或缺的道具。战斗以回合制进行，每当自己的回合开始时，就会得到3个魔法石，若能集合魔法石呼唤出的怪兽之力来让对手的体力（HP）变为0，那么就可获得胜利。



↑可在▲标志处（主人的两旁与斜后方的4个地方）呼叫怪兽。

怪兽中有前卫型与后卫型





←↑怪兽又分为擅长直接攻击的前卫型怪兽，与擅长远距离间接攻击的后卫型怪兽。请您活用其各自的特征与每位怪兽的特殊能力，来展开有效率的战斗吧！

开始收集卡片！

学会基本规则的广志与久美，得知了喜爱卡片的老伯举办的“魔力俱乐部”活动正要开始展开。在这个活动中，广志与久美将利用以15张卡片来创造阵式的“高级规则”进行战斗。为了购买卡片参加比赛，两人便拿着存了许久的零用钱前往店铺。



↑用每天辛苦存下来的零用钱购买卡片。

↓1盒中有3张卡片，一共有10盒可让人选择。





←↓一一确认卡片盒中的卡片。能取得何种卡片呢？真是令人心跳加速的瞬间！

放着何种卡片呢？



挑战正统的卡片战斗！

广志到卡片店铺中买卡片，好不容易收集到15张卡片后，终于首次组成了自己的团队。于是……广志拿着收集来的卡片再度前往魔力俱乐部……。广志究竟能否像卡通中的主角马隆尔一样，成为一个帅气的卡片战士呢？真是令人期待！



↑为属于您的团队取自己喜欢的名字。

↓→在怪兽的种类增加后，卡片游戏的战略性也会大幅提升。



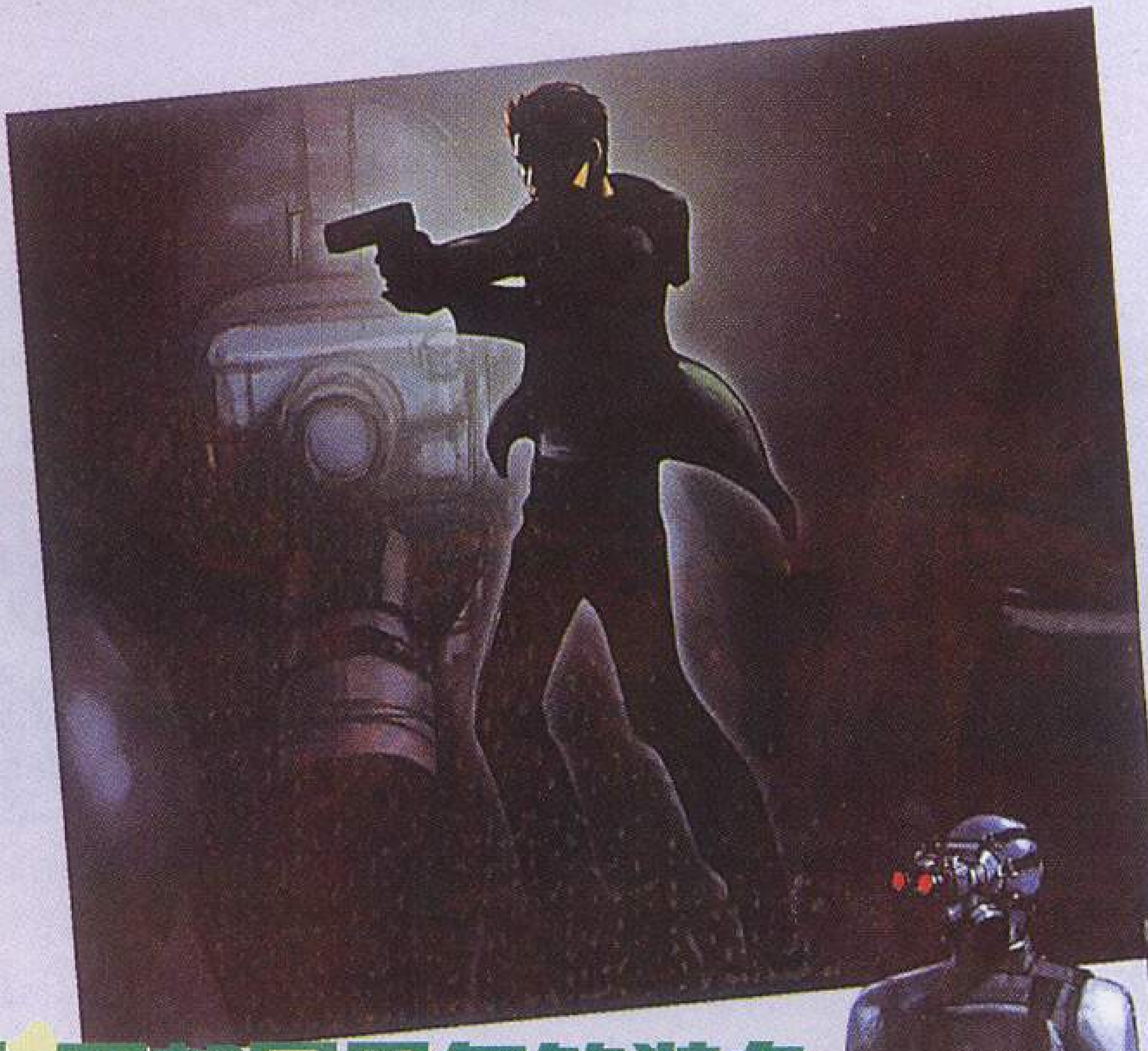
个性化的卡片战士将陆续登场！



BIOHAZARD GUN SURVIVOR

生物危机·武装生存者

受到T病毒的侵袭而被破坏的街道……街道上的生物都受到T病毒的影响，不只在面貌上有可怕的改变，而且还失去理性、朝我们袭来。能够跟他们决一死战的只有自己！



PS	厂商：CAPCOM　类型：STG
	发售日：2000.1　对应：振动手柄、光枪

渐渐明朗化的世界观

沿袭超人气冒险游戏「生物危机」世界观的STG「生物危机·武装生存者」的最新情报。由于受到T病毒的侵袭，整条街道不断地受到破坏……而在这满目疮痍的街上，突然出现一个谜一般的军团。「生物危机·武装生存者」继承了「生物危机3」中的随机配置，也就是每次玩的时候敌人都会不一样喔！

全身上下都是黑色的装备 神秘的武装集团侵袭而来

身上装备有夜间探测器、防毒面具及枪械的武装集团。他们不只射杀怪兽，对无辜的百姓们也一律屠杀。由这个情况看来，他们似乎被某个不知名的机关赋予了某种特殊任务。他们的实际身份及真正的目的究竟为何？





→右手拿着把巨大的刀子，左手则握有枪械。





↑全身黑色装备的人物，一旦察觉有人的存在就会蹲好马步摆好架式，进入攻击状态。

他们为什么会走上杀戮一途？



←不知从何处冒出来的三人，正一同向这里袭来。

→趁对手不备时，攻击！狙击对手的弱点！

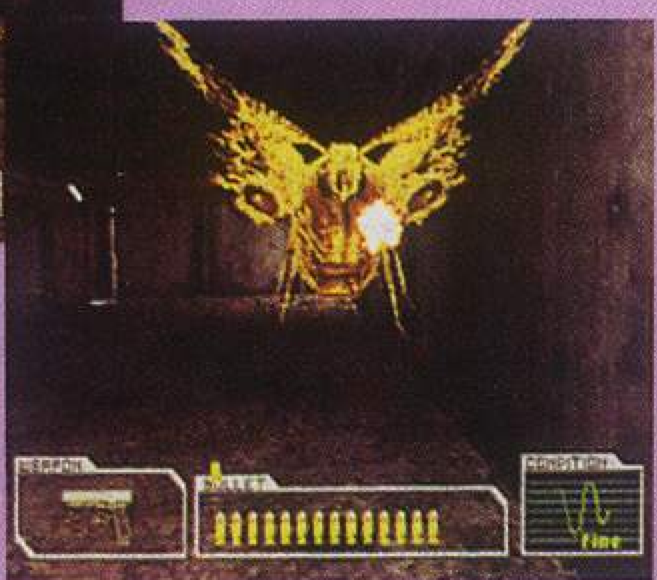
随机组合装置

玩再多次也不会腻的系统设计，这就是所谓的随机配置。就算是经过同一个场所，怪物的出现位置、数量、种类……每次都会有变化！而且依照怪物出现的种类、动作快慢、大小等特征的不同，攻击他们所使用子弹数量及其损伤也会跟着改变。因此，游戏的展开不会每次都一样，所以玩家们便能常常以面对新游戏的心情来玩本作哟！



↑冲到下一个房间。也许怪物现在正躲在某个角落等待也说不定……

即使是进到同一个房间内……



→摩斯巨蛾（巨大化的蛾）正朝着这里扑来！敏捷迅速的攻击行动！

出现的敌人不同喔！



↑再次进入相同的房间……出现的竟是狩猎者，比摩斯巨蛾更难对付的敌人。

受T病毒侵蚀的怪物们

T病的创造者安布雷拉。由于受到病毒的侵蚀，居住在街上的生物都惨遭变成奇形怪兽的命运。在此就先为大家介绍这些怪物们。

伊毕

以植物为基础的有机生命体兵器。相当容易受到空气中污染物质的影响，但也对环境的变化有強烈的适应力。虽能够直立步行，不过整体而言，动作非常迟缓。





↑也有和人类差不多大小的伊毕喔！他似乎正伸长触手准备要发动攻击！

乌鸦

乌鸦原本繁殖于街道四周的森林里。因啄食死尸而感染病毒，使行凶暴性大大地提高。另外，也使得病毒的二次感染有加速的倾向。



←他的嘴及爪子是武器。攻击的时候，羽毛会四处飞散。

狩猎者

受到病毒侵蚀的人类，经过反复多次的突变所形成的怪物。瞬间爆发力及脚力超级强劲，能够跳得很高。他会使用杀伤力大且锐利的爪子展开攻击行动。





←以两手锐利的爪子当武器。他们会成群结队朝目标击来。

僵尸犬

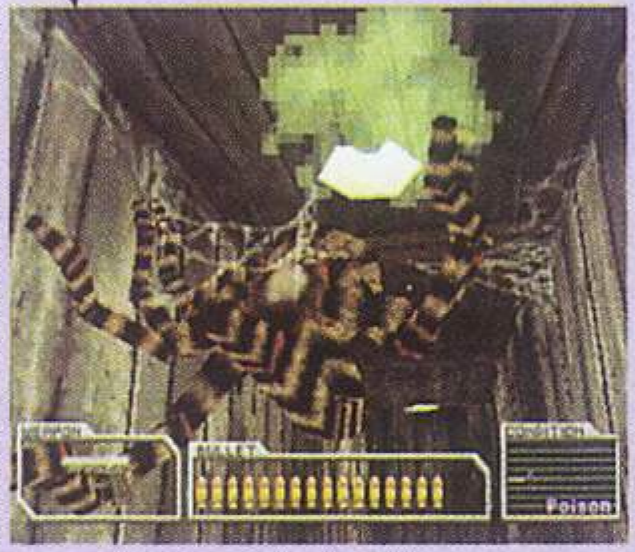
受到病毒感染的野狗。与人类变成的僵尸相比，僵尸犬则以迅速俐落的动作朝目标逼近。这只被病毒感染的僵尸犬会带给人类很大的伤害。



→如果一个不小心就跌倒了，要注意后面两只僵尸犬！

大蜘蛛

因污水中混入了化学物质而巨大化的蜘蛛。因为实在太大了，所以无法结蜘蛛网来狩猎而改以直接捕食猎物。他在墙壁四处来回爬行，还会一边吐着毒液。而黑色蜘蛛则是更加巨大化的产物。



→图为正一面吐着毒丝，到处徘徊的蜘蛛。要对准他攻击是很困难的喔！

大蟑螂

受到病毒感染而巨大化的蟑螂，在所到之处无限量地繁殖着。使用触觉来探测敌人位置，吧哒吧哒地挥舞翅膀发动攻击。



←一面发出令人讨厌的振翅声，成群结队地飞着。

摩斯巨蛾

这是病毒实验用的蛾受到化学药品影响而异化的现象。翅膀与身体的平衡很差，像是硬拖着腹部飞行。在挥动翅膀的同时也不断撒出毒性高的磷粉。



←可由图中清楚看到从翅膀撒出的雾状磷粉。

好好地锁定狙击！

僵尸



←发现猎物，立刻朝目标徐徐逼近的僵尸。



→全身上下的筋肉劣质化。皮肤剥落，骨头也露到皮肤外面。



原本居住在街上的人类失去理性而变成的行尸走肉。由于受病毒侵蚀而急速地新陈代谢……僵尸产生极度的空腹感。因此，时时徘徊于找寻新鲜人肉。

追击者

安布雷拉集合了所有的生物研究，制造出T病毒的最终形态。以生命体兵器而言，实用性非常高。



↑进入攻击态势的独裁者，同样也是以枪械来应战！

连续猛击！



←守卫能力高，完全不把敌人的攻击看在眼里，正目不转睛地观察敌人。

舔食者





←在天花板上匍匐移动。如果进行顺利的话，应该能通过此地吧！

僵尸被病毒重复侵蚀后就会变成这样。他的骨骼庞大，以四只脚步行。听觉异常发达，只靠着听到的声音，便能明确知道猎物的位置。

DQ TIMES

放入游戏盘、启动电源，随着音乐浮现的标题文字及开头动画……感人的冒险故事总是从这里开始……

PS 厂商：ENIX　类型：RPG
发售日：预定2000春

超魄力的开头动画大公开！

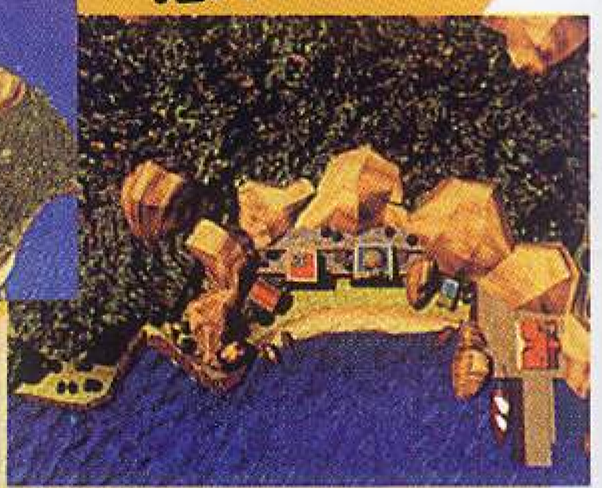
“勇者斗恶龙Ⅶ”的精彩开头动画终于公开了！比电脑影像还要美丽的CG动画，在游戏开始后……就会马上出现在勇迷的眼前。在开头动画中最先出现的是，在游戏里被称为开始之岛的艾斯达特岛。首先是俯瞰的景象，接着镜头会往下扩大，而“勇Ⅶ”漂亮的街景和雄伟的城堡就会一一出现……废话少说，还是赶快来欣赏开头动画中的精彩片段吧！

感人的故事从这里开始



视点急转直下





↑→从遥远上空的云端间，镜头急转直下……到艾斯达特岛的全景浮现，城镇和山脉等景物都可看得一清二楚。



→落叶飘摇飞鸟盘旋……镜头前伸后，雄伟的格兰艾斯达特城出现。

美丽的波浪……



←美丽的波浪在阳光照耀下闪闪发亮。这里是艾斯达特岛的沙滩吗？还是只是水中倒映的风景……

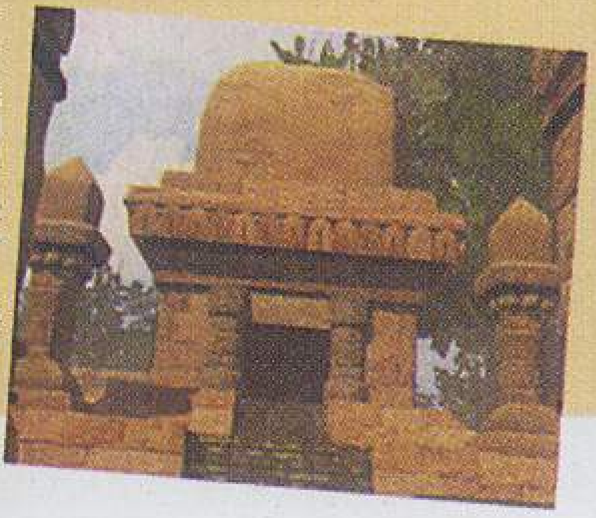
青色石头的后面是？



这座神殿到底是……



←朦胧的雾色下，远方隐约可见的是……



←这是神社？还是神殿？里面隐藏着保种玄机？



→老旧的石造建筑物，看起来像是许久以前建的。

集中讲座 勇者史上最初的开始动画 开始之地、艾斯达特岛是什么地方？

在开头动画中出现的艾斯达特岛是个什么样的地方？除了有美丽的森林和古色古香的建筑物，最令人在意的还是最后出现的谜之神殿。以往在“勇者”系列出现过的神殿，最出名的就是达玛神殿了，在此当然会令人联想到这个转职的圣地。但是达玛神殿有可能这么早就出现吗？如果不是达玛神殿，又是什么呢？

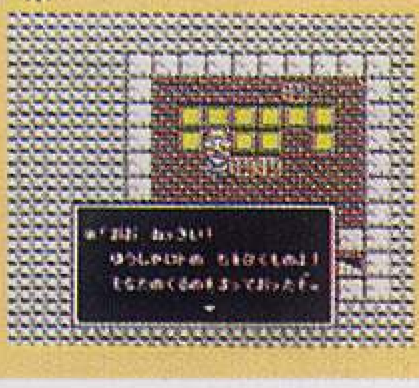


↑超任版“勇者斗恶龙Ⅲ”的达玛神殿和动画中的神殿有关吗？

特别企划 回顾过去的“勇者斗恶龙”

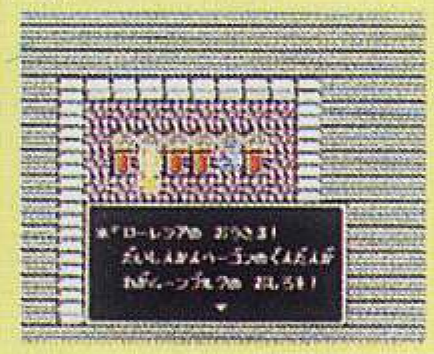
在此来回顾过去的“勇者斗恶龙”，比较一下每代游戏开始的画面，看看和最新的“勇者斗恶龙Ⅶ”有何不同。

Ⅰ 第1作的开始画面……



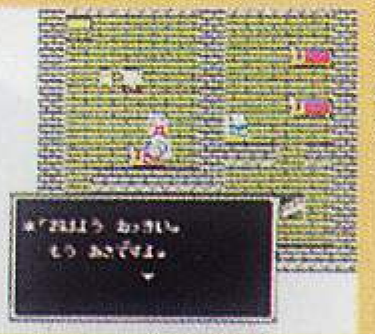
←劳拉公主被捉后过了半年，勇者为了打倒邪恶的龙王而踏上征途。

Ⅱ 主角是王子



←哈根所率领的恶魔军团大反攻，继承罗特血统的勇者再度披上战袍。

Ⅲ 16岁的生日那天……



←主角被母亲唤醒后，准备迎接16岁生日，命运的齿轮于是开始转动。

以费什贝尔村为舞台的故事开始

石造建筑物的地板上有一块青色石头，在石头后面传来神秘的声音后，开头动画就到此告一段落。这个神殿在哪？有着何种意义？神秘声音的主人又是谁？虽然这些都是一连串的谜，但是相信随着故事进行，将来谜底一定会一一揭晓。在留下诸多谜题的开头动画结束后，冒险终于正式开始了……画面一变，来到了一个叫做费什贝尔的村庄。第一个出现的场景，是黄昏的海边。从画面上可以看到有两个人正在交谈，一个是主角，另一个则是主角的青梅竹马玛莉贝尔。以下赶紧来介绍大家最开心的，游戏刚开始时的故事吧！



↑令人好奇的话。开头动画到此结束，但是游戏才刚开始……

首先说话的是玛莉贝尔！



故事从海边开始

游戏从一个叫做费什贝尔的村庄开始，而故事就在黄昏的海边展开。首先出现在画面上的是主角和玛莉贝尔，两人正在讨论有关阿米特捕鱼大会的事情。从他们两人的会话中可以知道，主角和这个国家的王子好象是好朋友，那……这个王子是怎样的人呢？



→回答一开始的问题，但不知为何玛莉贝尔生气了。



←玛莉贝尔对主角和奇法的行为好像有意见，差点忘了来这找主角的目的。

主角的家？





←今天是捕鱼大会的日子，村里的小朋友都很兴奋。



前往码头


←到港口参观的主角。此时港口已经聚集了许多村民。

拜访玛莉贝尔的家

又到了一年一度的阿米特捕鱼大会，兴奋的主角当天就赶往港口。途中刚好经过玛莉贝尔的家，顺便进去找玛莉贝尔打声招呼，但是玛莉贝尔好像不在家的样子……



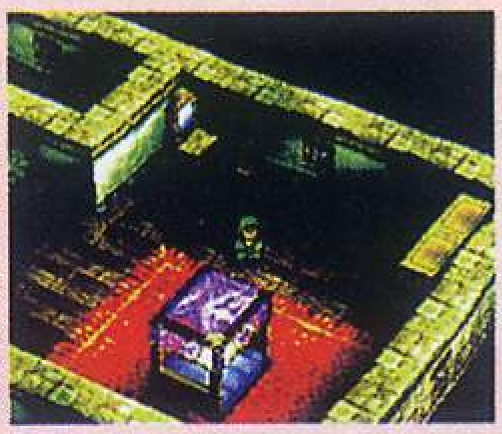
寻找玛莉贝尔



←连玛莉贝尔的母亲也正在找她。



↑移动到饭厅隔壁的厨房去寻找，正在煮饭的汉人也说没看到玛莉贝尔。


→到玛莉贝尔的房里去找不到人，到底是跑到哪去玩了呢？

在船上移动！

既然找不到玛莉贝尔，主角只好自己一个人去参观捕鱼大会。来到港口以后，可以从正在准备的船员和前来参观的村民口中听到各种情报。在此可到处移动，连停靠在码头的船只也可走进去哦！



↑主角好像也可以出海的样子？这么一来就可以早日得到父亲的认可了。

主角的父亲声望不错



↑在船上可以从船员口中听到主角父亲的事，船员对他的评价还不错。

主角的父亲

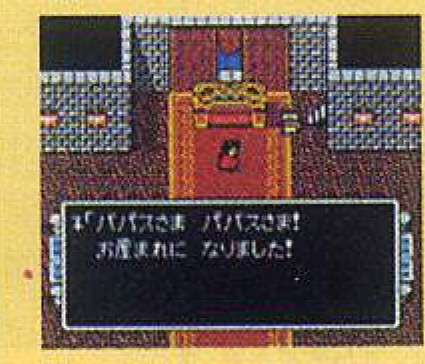


有兄弟？

Ⅳ 还记得第一章的标题吗？


←游戏从一个叫做巴特兰德的小国开始，第一章的主角是王宫战士。

Ⅴ 新勇者诞生



←游戏一开始就是主角出生的场面，但是之后母亲就过世了。

Ⅵ 与大魔王决战前夕



←主角和同伴围坐在火堆旁，休息之后就要向大魔王挑战了！

总结 开场画面暗藏玄机不可错过？

自"V"后，游戏开场的画面总是有出人意外的地方，"VI"是在决战大魔王前夕，"VII"的开头动画也是一堆谜……

THE LEGEND OF ZELDA®

塞尔达传说 力之章 奇迹树果



“奇迹树果”系列作品的特色，就在于游戏中的事件及剧情随着玩家的动作而改变。

GB	厂商：任天堂 类型：A·RPG
	发售日：预定2000.2

在神秘的熔岩世界中展开奇妙的大冒险！

“塞尔达传说·奇迹树果”系列是一部以三部曲方式来推出的动作RPG游戏，这回我们也要为大家介绍各种全新的相关情报。

目前我们已证实在游戏的三部曲中，各章都有各自的主题。“力之章”中以“四季”为主题，玩家可利用“四季之杖”来改变四季气候，并以此来解谜。而“智慧之章”的主题为“颜色”，玩家可向变化多端的各种颜色事件挑战。最后的“勇气之章”则是以“时间”为主，利用朝、午、黄昏、晚的时间特性来解谜。

而各系列也还有其副标题，各种拥有不同特征的“果实”将会登场，而玩家也可利用这些果实与道具进行组合，产生不同的效果。

看来在这系列作品中我们将可体验到各种丰富的要素。那么……在游戏正式发售前，就先来看看“力之章”的相关内容吧！

“乌拉的世界”是个什么样的世界？

在“力之章”中，玩家们必须往来于地上世界与异次元世界以进行冒险。而传说中这块异次元大陆便是很久以前由地上沉到地底下的“乌拉大陆”。异次元大陆与地上陆地的地形似乎会因火山爆发的关系而相互影响，难道“乌拉大陆”就是地上大陆的背面世界？虽然目前相关的情报尚不明朗，不过“乌拉大陆”的地面及墙壁上布满苔状物，而在火山的喷火下彷彿可盾到发光的东西……同时这里也住有称之为“乌拉族”的族人。在这个世界里到底会发生什么样的奇异事件呢？请大家耐心地期待吧！

熔岩热滚滚的火山

↓→林克手上的就是“阿奇奇之宝”？我们可以由乌拉族那得到这东西吗？效果又如何呢？





到底什么是阿奇奇之宝？





前来探访乌拉的家



→在乌拉大陆上发现一座市场！在这里可以得到在地上大陆所买不到的珍贵道具？由于无法用宝石来购买，因此要以物易物。

制作出各种不同的东西！



→乌拉族引以为傲的熔矿炉，把所有的金属物交由他们负责吧！相信在发生某事后，来到这里一定会遇到好事！

“乌拉族”是什么样的人？

“乌拉族”为一个住在乌拉大陆上的神秘族群，他们时常以神秘的斗篷罩住自己的身体，而他们的身体似乎也对熔岩所发出的高热毫不在意，可说是个非常适合住在这世界的族群。而这些住在这到处充满火山的世界中的族群有一个特征，那就是他们拥有高超的制铁技术。他们会利用熔矿炉制作出各种不同的物品，同时他们的价值观与林克所居住的世界的人们的价值观也有所不同……地上世界珍贵的物品在这里可能一文不值，而因为在这里没有货币的概念，因此玩家们必须以手中的物品来交换。

2000·3期(总第68期)目录



电子游戏软件

论尽江湖

游戏新闻眼……………………………3
美年达中国电玩榜……………………………10

特稿

游戏业的战争(连载2)……………………38

游戏研究所

大航海时代Ⅳ(PS)……………………14
心跳纪念品2(PS)……………………16
世界足球·实况十一人4(PS)……………18
炸弹人历险记(GBC)……………………20
寄生前夜2(PS)……………………22

攻略人行道

天外魔境2(GB)……………………23
屠龙战记(PS)……………………25

每夜一游

生物危机0(N64)……………………51
疯狂计程车(DC)……………………52
NBA LIVE 2000(PS)……………………53
再会吧,宇宙战舰(PS)……………………54
危机地带(ARC)……………………55
数码怪兽·地狱大冒险(GB)……………………56

科普园地

STG的变迁……………………45
GB的拆解和电源等……………………47
只缘身在发烧中……………………48
电软科普教程(2)……………………49
PS的散热和齿轮等……………………50

秘技天地

秘技偏方……………………57

格斗天书

《VR战士3》+《街霸EX2》……………………41
《KOF´99》杂谈……………………42
《KOF´97》鬼步+第七种连续技……………………43
《KOF´99》Strike连续技……………………44

本刊文章未经允许,不得以任何方式进行转载或抄袭,违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长、主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
地址:北京6129信箱
邮编:100061
电话:(010)67152757
E-MAIL:vgame@public.bta.net.cn
(凡发E-MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址,以便联系。)
彩页美编:SHADOW PHOENIX、PⅡ
印刷:北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版:北京中博设计制版有限公司
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:8.40元

目录

游戏点评

GAME BAR ……76

闯关族的家

闯关族的家 ……67
龙哥热线 ……70
大墙画廊 ……74

彩版目录

封面、封底： 山田 秋太郎作品
封二： 《口袋恋爱 if》(NGP)
插 1—3： 《卡片英雄》(GB)
插 4、5： 《生物危机·武装生存者》(PS)
插 6、7： 《勇者斗恶龙Ⅶ》(PS)
插 8： 《塞尔达传说·力之章 奇迹树果》(GB)
插 9： 幕末月华风云录之一条明
插 10—14： 电玩吉祥物集结篇
插 16、17(中插)：樱大战之轰华绚烂
插 18、19： 大墙画廊 彩版 VOL.38
插 20、21： 《SNK VS CAPCOM 激突卡片》(NGP)
插 22： 玩具总动员之风华女英雄
插 23： 乱舞势力特别版之缱绻作品终结号(?)
插 24： 《寄生前夜 2》(PS)
插 25—29： 《樱大战 3》发表纪念特辑
插 30—32： 《鬼武者》(PS2)

要闻备录

■《99秋季东京游戏展》130面全彩画册加双 VCD(原价 32 元)，作为赠品免费提供给邮购图书的读者，这个让利是空前的，大概也会绝后吧(详情请参看第 40 页广告)。

■GAME BOY 专辑第三弹《GAME BOY 千年珍藏本》将于四月初上市发行。定价 18 元。现已接受邮购预订。

■3月31～4月2日，2000年东京春季游戏展将于东京千叶举行。

■日本游戏业大鳄 SNK 因财务困难被收购。

千载难逢 绝对不能错过的机会！

游戏画集·街霸 3	另类游戏原画设定，画风独特。
创刊五周年纪念特辑	游戏史、杂志史不可不知。
MAGIC 地带	国内第一本动、漫、游专辑，好评如潮。
三栖人	动、漫、游专辑第二代，台湾业界合作制作。
都市流行·酷	新潮街头流行趋势，比酷，我说了算。
96 合订本(下)	不知杂志过去，不会了解杂志的今天。
走进星球大战	电影星球大战史·设定、剧照等。
游戏原画设定 1—5 册	顶尖游戏的设定一网打尽。
94 合订本(极少量存货)	杂志穿开裆裤时期的婴儿照。

以上图书均价 每本 25 元

四种赠品 买一送一

赠品

①99 东京秋季游戏展(游戏展)全彩画册
②99 东京秋季游戏展双 VCD 光碟(光碟)
③收藏纪念之四：GAME BOY 秘技全书
④收藏纪念之三：浪客剑心+游戏业战争

赠品

秘技宝典(修订本)	定价 17.00 元
'99 秘技宝典(上、下)	定价 32.00 元
99 上半年合订本	定价 28.00 元
99 下半年合订本	定价 28.00 元
口袋本《GB 特辑》	定价 14.00 元
口袋本《绝对 GB 读本》	定价 14.00 元
都市流行(秋)	定价 19.80 元

①凡一次性邮购以上图书满 40 元的读者，可任选以下一种赠品：

A、《收藏纪念》之三(浪客剑心)
B、《收藏纪念》之四(GB 秘技全书)
C、东京游戏展画册＋双 VCD 光盘一套

②凡购以上图书任一种者，可获赠《东京游戏展》全彩画册一本(不含双 VCD 光盘)。

游戏新闻眼

事件 EVENT アルゼ公司出资50亿日元收购SNK

本刊讯　日本最著名的柏青哥游戏机制造商アルゼ于1月18日出资50亿日元（约合人民币4亿元），对著名游戏厂商SNK公司增资，成立アルゼ公司的特定分公司。此举实际上等于收购了SNK公司。

近年来，SNK公司的业绩一直不够理想，而其新开发的掌机NGP和街机板HYPER NG 64都没有收回成本。此次被アルゼ公司收购也是没有办法的事情。今后，SNK将成为アルゼ公司的特定分公司，仍旧进行家用游戏机的硬件、软件的开发、销售，开设娱乐中心等事业。

アルゼ公司收购了SNK公司后，游戏事业已经成为该公司继柏青哥、柏青嫂事业后的第三产业，确立了综合型的娱乐企业的地位。

据一位不愿意透露姓名的SNK人员讲，由于アルゼ公司占有51%的股权，高层的变动是不可避免的，甚至是可以预期的。至于SNK的业务方向、品牌、行销渠道等，估计不会有大变动。目前SNK公司内部稳定，业务正常运转，员工平静地接受了被收购的现实。SNK的高层还未就此事发表正式态度，预计3月份一切都会水落石出。

SNK被收购进一步凸显出日本业界生存环境的残酷和无情，由于竞争日趋激烈，开支疯狂膨胀，一些中小公司难于生存。即使是一些知名大公司或由于决策失误，或由于成本无法控制，相继陷入财政危机的传言中，如SEGA、CAPCOM等上市公司都曾被红牌警告（危险企业），百万大作公司SQUARE亦利润下降。此次SNK被收购不应被看作偶然的孤立的事件。

特报 SCOOP SQUARE召开千年会 坂口博信发表网络计划

本刊讯　1月29日，SQUARE在日本横滨召开名为“SQUARE MILLENNIUM”的展示会。SQUARE在一万多名参加者面前展示了该公司最新开发的游戏和今后的网络计划。

其中以人注目的“FF9”确定将于今年夏天发售，而不久前ENIX也宣布“DQ7”也推迟到5月份发售，看来PS上最后两款超级大作难免要一争高下了。FF系列的制作者坂口博信表示该作已经进入后期调试阶段。SQUARE还宣布“FF10”将在PS2上出现，预计2001年春季发售。当与会人士看到初次公开的“FF10”画面时，不禁被其绮丽的画面所震惊。SQUARE预定在PS2推出一年后推出“FF10”步调已经比加入PS时快乐不少，看来经过几年的积累，SQUARE已经拥有一大批优秀的游戏制作人才了。

令人吃惊的是，坂口博信还在会上用兴奋的口气公布SQUARE公司进军网络的“Play Online”计划。该计划是SQUARE与NTT通信合作，内容是提供网络娱乐和网络商务服务。此计划中最令人注目的就是“FF11”将以网络游戏的面目出现，预计2001年夏天推出。目前尚不清楚“FF11”将对应什么主机，但记者相信在电脑上出现的可能性较大。

另外，这个计划中还包括将井上雄彦（篮球飞人的作者）和本宫广志（吞食天地的作者）的漫画作品供漫画迷在网络上供人浏览的内容。“Play Online”计划的合作者NTT通信的网谷先生在会上表示：这个计划是将游戏的“虚拟”世界和网络的“真实”世界相互融合的大门。SQUARE此次进军网络，拓展了公司的业务范围，也显示她想染指电脑娱乐界的愿望。随着网络的进一步普及，相信SQUARE在这个领域也能取得不错的成绩。

杂谈 TALKING 内部变故外界宁 SNK对华业务照旧

本刊讯　日本SNK公司被收购的消息传出后，本刊电话采访了SNK香港分部，就有关中国业务的事宜进行交谈。该部人士表示，SNK被收购对SNK的业务不会有太大影响，由于50亿日元（约合人民币4亿元）的资金注入，也许会给SNK注入新的活力。如果说有变化的话，SNK在游戏制作上可能会向多元化方向发展，改变以往SNK以格斗游戏为主的印象。

而对中国业务方面，SNK一向比较重视，手掌机NGP代理业务正在洽谈中，已有几家国内的厂商表示了浓厚的兴趣。SNK授权本刊为大陆唯一正式宣传许可的谈判也在顺利进行中，估计不久就可以看到SNK正式提供给本刊的宣传资料。

"口袋妖怪"又添新堵 任天堂被索赔8亿元



本刊讯 虽然最近任天堂凭借"口袋妖怪"系列在世界上大行其道，但一连串的意外事件已经使任天堂叫苦不迭。

近日，近日英国报纸Guardian报道：上世纪七十年代名噪一时的超能力者尤里·盖勒(Uri Geller，日文写作**ユリ·ゲラー**)，控告任天堂公司侵害其"形象权"。盖勒表示：任天堂公司在未经他允许下，便擅自在"口袋妖怪"系列游戏中使用他的名字和形象。因此他向法院提出诉讼，要求任天堂公司赔偿他6000万英镑(约合人民币8亿元)。

盖勒本人因为能够凭借"超能力"折断汤匙而出名，而"口袋妖怪"系列游戏中的怪兽"**ユンゲラー**"也是可以用念力折断汤匙的，又与盖勒的名字如此相像，难怪盖勒要与任天堂打官司。

任天堂对此事辩解道：角色的名字是由本公司自己创造的，与盖勒的想象没有关系。

盖勒除了在英国提出诉讼外，还会在美国、日本、欧洲、澳洲各地状告任天堂，假设这些官司都是任天堂败诉的话，山内爷爷恐怕真要痛不欲生了。

另外，美国汉堡连锁店"汉堡王"因为送给顾客的"口袋妖怪"玩具球将一名一岁幼儿噎死，所以不得不收回了2500万个该玩具。虽然这件事不见得影响任天堂的收益，但今后她一定会引以为戒的。

2000年1月游戏业界大事纪

1月初 英国超能力者尤里·盖勒因为形象权被侵害，对任天堂公司提出诉讼。

1月6日 因为发售DC软件"莎木"，SEGA股价上升。

1月7日 SCE为发售PS2的宣传活动"PLAY STATION FESTIVAL 2000"召开。

1月11日 在"MAC WORLD Expo/SF"展会中，BLIZZARD公司公布为MAC机制作"DIABLO 2"的DEMO。

1月12日 KONAMI大阪分公司宣布将在2月开始在网上发售软件。

1月12日 TAKARA公司宣布将在3月开始在网上发售软件，其主页名称为"TAKARA GAMELAND"。

1月13日 SQUARE公司公布加入PS2主机的第一部游戏，这是一款赛车游戏，名为"TYPE－S"。

1月14日 SEGA公司发售"樱大战"系列的歌谣碟"大神一郎奋斗记"。

1月17日 CAPCOM公司在其主页上公布"POWER STONE 2"的最新情报。

1月17日 SEGA和CAPCOM向评选出的幸运者赠送"生物危机·代号维罗尼卡限定盒"作为礼物。

1月17日 NAMCO公司推出街机版的"拉米乐队"。

1月18日 SNK公司被**アルゼ**公司以50亿日元收购。

1月18日 3dfx公司计划发表Macintosh用的Voodoo4显卡。

1月18日 CHUN SOFT公司把Win版"风来的西林"放到网上，让用户有偿下载。

1月18日 ASCII公司的"FAMI通"等娱乐出版部门成立分公司。

1月18日 角川书店与BANDAI公司宣布共同开发掌机WS的音乐小说软件。

1月20日 "莎木"系列的漫画"莎木～追击谜之空白！编～"出现。

1月20日 KOEI公司召开OVA发售纪念会"天使联盟2000"。

1月20日 KONAMI推出可以弹奏贝斯的街机游戏"奇异的吉他·第三混音版"。

1月20日 CSK公司实地验证DC主机作为家用情报端口的能力。

1月21日 在"D之食桌2"的音乐CD中发现Mac主机的病毒。

1月21日 在日本，DC的网络会员达到50万人。

1月24日 由于PS2主机即将发售，加入PS2主机的主要软件商股价上升。

1月25日 第四届"日本游戏大奖"开始投票。

1月26日 KONAMI公布能与"奇异的吉他·第三混音版"连动的街机游戏"狂热剧场·第二混音版"将在3月下旬登场。

1月26日 ENIX宣布"DQ7"推迟到5月发售。

1月27日 DC版"疯狂出租车"发售。

1月29日 SQAURE公司召开"SQUARE MILLENNIUM"发布会。会上公布多款倍受瞩目的游戏和该公司的网络服务计划"Play Online"。

PS2发售在即 各公司股价变化

本刊讯 1月24日，日本各上市公司的股价在经过一段时间的盘整后，开始出现较大幅度的变化，而这次的变化主要与PS2即将发售有关。

由于SCE将于3月4日发售新主机PS2，伴随而来的是软件商们的销量扩大，因此日本证券界十分看好PS2的合作伙伴们，尤其是几家计划在PS2发售同时推出软件的厂商。

KONAMI在去年12月时股价曾高达19300日元，进入一月以来一度跌至14000日元，而24日却大幅上升了1690日元，达到16030日元。KONAMI计划与3月4日PS2推出当天发售对应该主机的两款体育游戏『实况世界足球2000』和『实况力量满贯职棒7』，3月底还将推出PS2版的『狂热剧场』等五部作品。SCE的老伙伴NAMCO也因为将在3月份推出PS2版的『铁拳TT』和『山脊赛车5』而十分令人期待，其股价也在1月24日当天升高430日元，达到6690日元。业界十分期待这两家推出的软件能够为玩家展示PS2的图像机能，证券公司预计随着PS2推出日期的临近，这两家公司的股价仍会上升。

当SCE的合作者们被投资者看好之时，其竞争对手却受到了一定程度的损失。1月24日，任天堂虽然以股价升高190日元，达到17220日元，而保住了面子，但其上升势头已经与其刚发售『口袋妖怪·金'银』时不可同日而语了。SEGA的股价却跌了70日元，降到了3770日元。

风光不再的消费电子展(CES)

文/本刊驻美国特约记者　叶展

在美国内华达州的茫茫沙漠之中有一座世界闻名的赌城——拉斯维加斯(LAS VEGAS),以其新奇的建筑,花样繁多的娱乐设施,令游人们眼花缭乱乐而忘返。自然而然地它也就成了举办各种大型国际会议的首选地点。2000年的国际消费电子展(CES, Consumer Electronics Show的缩写)于1月6日到9日在赌城举行,吸引了大批的厂商参加。(由此看来,到旅游景点开会,借开会之机旅游的毛病国内国外都是一样的,但区别在于国内是花公款,而国外是花私人公司的钱,并且能够给国家多挣些与旅游相关的消费税,稍微好一点吧。)

所谓消费电子,顾名思义,就是与一般大众消费者相关的电子类产品。包括的范围很广:如高级音响,家庭影院设备,摄影/摄像器材,电脑及其周边产品,网络,家用电器,游戏机等等。CES展作为面向大众消费者的产品展示会,在电子/家用电器领域占有十分重要的地位。象我们现在所使用的录像机,CD,DVD等产品,都是在CES展上第一次抛头露面,展示在世人面前的。CES是非常重要的新产品展示会,会上各公司都把各种新开发出来的新鲜玩意摆出来吆喝,如果年轻人想比COOL,那么到CES展上去走一圈,可以搞到不少最新潮最摩登的玩意儿。

CES展曾在游戏界占有很重要的地位,电子游戏也曾是CES展很重要的组成部份。在十多年以前,任天堂等大公司都把CES展视为很重要的商机,倾全力参与。象1987年任天堂首次参展,第一次在美国展示了红白机,引起轰动效应。其他大公司如SEGA等也都不甘落后,从87年到90年代中期以前大概都是CES展的游戏部份的黄金时代吧。

但随着游戏业越来越壮大成熟,情况开始改变了。羽翼丰满后,游戏业自己搞了个E3展,是纯专业的游戏界的大展。而CES展由于是包含整个电子类产品的展览,自然不如E3展更集中和专业。于是渐渐地各大公司逐渐地把重心和精力转移到E3展上了,CES展中游戏部份每况愈下,逐渐冷清。到今年,令人大吃一惊的是,知名的游戏硬件软件厂商全部撤出了CES展。剩下的一些软硬件厂商都是一些没听说过的虾兵蟹将。

由于没有直接的游戏产品在会上展出,不得不转移方向,看看游戏周边产品和与游戏有紧密关系的其他产品的情况了。这些产品对游戏来说也是很重要的,在这方面所获不少。

DVD前程似锦,HDTV进入实用化阶段

在已经过去的1999年,DVD是家用消费领域最炙手可热的产品。已经摆脱了刚问世时不为人所认同的窘境,销售量直线上升。许多人都认为:DVD市场已经到了完全成熟的阶段。而HDTV(高清晰度电视)同样在去年进入了实用化阶段,美国各大电视网已经开始同时播出普通电视信号和高清晰度电视信号。在CES上这两方面的消息使我们联想到SONY的PS2。SONY的PS2恰恰支持DVD和HDTV输出,这并不是一个巧合。而是SONY经过严谨的市场调查和预测后作出的前瞻性的决定。我们知道,PS2的初始设计是数年前就开始的。在那时,DVD技术刚问世,距市场成熟还很远。而HDTV根本没有进入实用化阶段。是否采用这两样技术,是一个所有新产品设计人员面临的普遍问题。因为设计一个产品,不能仅仅针对目前的市场。尤其是PS2这样的产品,设计周期尤其长。如果只是针对目前的市场,那么到产品设计出投入市场了,市场情况可能又变化了。设计时必须考虑到产品设计完了投入市场时,市场"可能"发展成什么样了,什么东西会过时被淘汰,什么东西有可能被市场吸纳流行起来。PS2的设计,就向我们体现了设计产品时这种考虑:在开始设计PS2时,DVD和HDTV还不成熟。但通过市场调查和预测,经过决策(还是有一定风险的),SONY认为到PS2问世时这两样东西会被市场普遍接受,因此决定采用。而到了现在,水到渠成。PS2得以乘DVD,HDTV之力,站在了市场和技术的前沿。

适用于便携游戏机的宽银幕封闭式眼镜

早前在新闻界曾传说的PS的便携机目前仍是云山雾罩。按照传言的说法,PS的便携机类似于便携CD播放机。但在显示方面有两种说法:一种说是有个小LCD显示屏在上盖的里面,用的时候翻起,类似于便携式电脑。另一种说法就是最吸引人的封闭式眼镜了。这种眼镜是封闭式的,带上后视场完全封闭,一片黑暗,眼前是类似于电影宽银幕的巨大画面。在此次CES上,有几个公司都展出了这种眼镜。

笔者试了一下,效果很好。但这种显示方法容易使眼睛疲劳,因为屏幕(包括传统的电影屏幕)实际上比自然光强许多倍,加上视场完全被封闭,除了屏幕外一片黑暗,眼睛被完全吸引到非常亮的画面上,长时间观看容易感觉疲劳。有的专家建议在家里看电视时屋里开一盏不太亮的小灯就是基于上面的原因,有了柔和的外光后对消除眼睛的疲劳有些好处。这种眼镜的一个潜在用途就是可以和虚拟现实系统连接起来,如果能够显示高清晰度3D图像,用附加的传感器感知用户头部的移动,就可以产生很逼真的虚拟3D世界。当然,目前这些厂商还没有走到这一步。他们主要针对的是飞机上的娱乐系统,还有人们坐汽车长途旅行时的娱乐等方面。

世界上最奇怪的椅子——能发声还能动

我们说游戏要使玩家产生真正置身于其中的感觉(置入感,IMMERSION)。为了达到这一条,有很多方面的工作要做。其中很重要的,最近研究得比较多的,就是三维环绕音响。而如何在游戏系统中集成三维音响各厂商都各自大显神通。有一把奇特的椅子吸引了笔者,这把椅子是专门为游戏设计的,上面有5个喇叭,经过精心设计,能够达成令人惊叹的音响效果。玩家玩游戏的时候坐上去,会感受到各种声音从不同的方向传来。而且椅子上有反

馈系统，可以震动。这样玩赛车游戏时就可以感受到碰撞的快感了。这种椅子有个简化版本，就是座垫，工作原理基本相同。不过这两件价格不菲，可以说是贵族玩家的奢侈品吧。

游戏周边产品被中港台厂商占领

虽然大厂商没有来，生产游戏周边（手柄，记忆卡等小玩意）的厂商倒来了不少，而且大部份都是中港台的厂商。看来中国人把游戏周边的市场占领得差不多了。稍微看了看产品，质量都不错（质量不好也不敢拿到CES展上来啊）。品种也多。不由得联想到中国的廉价产品基本把美国各百货商店都攻占了，确实这些年发展得不错。

但目前似乎应该更上一层楼，从这些小玩意逐渐提高档次，搞些高科技高附加值的东西。中国需要的是几个叫得响的具有自主开发能力的大型的硬件厂商，和现代，SONY，PHILIPS这些鼎鼎大名的厂商比起来，我们还差得很远啊。

总结

总的来看，CES展上新奇东西很多，有些东西也和游戏有一定关系。所以虽然正牌游戏厂商没有出席，但作为了解整个家用娱乐（不仅仅是电子游戏），开阔开阔眼界，还是不虚此行的。

网络化生存

文/特约撰稿人　王骏生

“黑客帝国”所描绘的虚拟世界似乎离我们已不遥远，网络正逐渐成为人类生活的又一个重点。而在此之中，网络游戏又成为首当其冲的一个角色。

没落王朝的世嘉与新兴贵族索尼的挑战，正是以网络为战场展开的。在DC之前，似乎还没有多少家用游戏平台的用户对网络游戏有什么概念，然而只是一夜之间，联网对战便已不是电脑游戏的专利。更令人惊叹的是，家用游戏平台极大的促进了网络的发展，超高速网络公路、家用游戏平台与营业用游戏平台之间的网络连接……这些由家用游戏需求所带来的变革，比已往几年甚至几十年的变化都大。

网络同时建立了一个新的社会。

网络的概念其实非常适合游戏的发展。事实上，除了极少部分打发时间的消遣之外，游戏的最大作用就是满足玩家平时所不可能达成的欲望：比如说，成为拯救人类的英雄或者独霸一方的大侠。

但是现代的经典游戏因为平台的限制而始终有其局限性，玩家在其中所“扮演”的主角，经常有虚假的感觉。哪怕是象“莎木”这样自由度、拟真度都相当高的游戏，仍然不能令人感到满足。

再强大的人工智能，终究敌不过哪怕是个3岁的小孩。起码现在就是这样的。

网络游戏则正好补充了这个不足。

目前日本开始建立的KDD高速网络，虽然还只是对应对战游戏，但是那种无论何时何地都能找到对手对决的感觉，是经典游戏很难比拟的。世嘉专为“VIRTUA ON”开通的高速网站，可以同时容纳5000人并传送每秒60帧的图像。玩家不仅可以与人对战，也可以观赏别人之间的对决，这与超大型游戏中心又有什么区别？

网络游戏世界将是满足人类欲望的一个最佳场所。

还记得一个很有趣的游戏——“十万火急”，那游戏充分表现了社会最普通一员的宏大梦想。而每个人的心里也许都曾这样想过：再给我一次机会吧，我会做得更好！

这些在现实社会中绝不可重现的机会，在网络游戏中却能够轻易再现。

未来的网络社会，也许将成为一个真正的社会。每个人都可以在其中找到真正适合自己、让自己喜欢的新角色。当人们满足于网络中的生存而这网络又能够满足人们的各种梦想和需求时，我们或许将抛弃真实的世界。

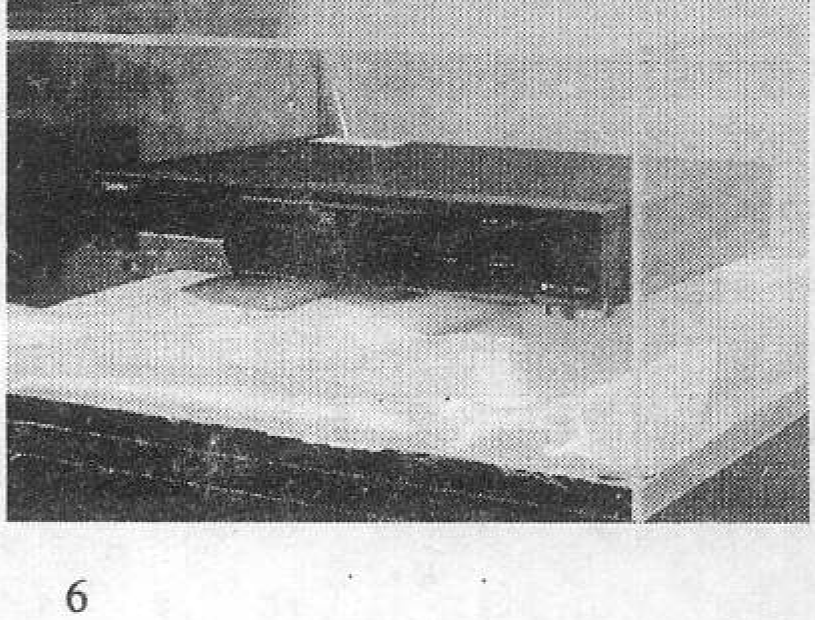
其实到那时，何为真假已经很难分辨了吧？

这个社会建立的初衷本是游戏，但是却将成为一个虚拟的现实。

硬件 HARDWARE

美国传出惊人消息 又一部游戏主机出现

本刊讯　在1月举行的美国2000年家电展览上传出了惊人的消息：由日本东芝公司和韩国三星公司合作开发的一部使用DVD的游戏机将于今年上半年在美国发售，售价为499美元（约合人民币4100元），而日本何时发售目前还不清楚。



这部外观与普通DVD影碟机相仿的游戏机使用了美国VM LABS公司开发的“NUON”技术，能够表现高性能的图像，CPU速度为1500MIPS（DC的CPU为360MIPS）。该主机可以播放DVD影片。关于这部主机的名称和具体机能现在还不知道。

据VM LABS公司称：这部主机的基本对象是喜爱电影和音乐的人，而游戏并不是主要的。而东芝公司称：虽然现在还以DVD影片和音乐为主，但将来推出游戏后就可以当作游戏机来玩了。

在展览会上展出了对应这部主机的四款游戏，从图片上看，实在看不出这些游戏有什么吸引人的地方，实在是很一般。这部主机将于今年年中在美国发售，是否有抢占PS2市场的意图（PS2将于今年年底在美国发售），我们不知道。但目前恐怕还没有多少厂商加入软件开发的阵营，从价格上来看也不比即将发售的PS2的便宜，与PS2和现行的DC主机来竞争游戏这块市场，恐怕不会得到什么好结果。

杂谈 TALKING “DQ7”再度延期，ENIX 股价大跌

本刊讯 1月26日，ENIX 公司宣布原定于今冬发售的对应PS 主机的RPG“DQ7”推迟到今年5月底发行，这是“DQ7”第二次推迟发售了。第二天该公司的股价就下跌了1000日元，降到8810日元。

随着“DQ7”宣布推迟发售，ENIX 在预测3月底财年结束时的销售额从370.7亿日元降为188.7亿日元，下降182亿日元(约合人民币14亿元)，降幅达49.1%；而本财年的利润将从原先预计的150.06亿日元，降为40亿日元(约合人民币3.12亿元)，降幅达72.8%。同上一个财政年度相比，销售额减少20%(去年销售额为243.93亿日元)，利润减少一半(去年利润为81.56亿日元)。由于日本上市公司要事先预测本财年的业绩，并公布于众，因此凡是看到ENIX 的业绩预计而购买其股票的投资者，不免会有一种受欺诈的感觉。

其实，就在去年12月ENIX 宣布原定12月29日发售的“DQ7”将推迟到“今冬发售”时，会再次推迟的传言就流传在业界之中，因为没有看到ENIX 作出任何准备发售大型软件的动作。因此，ENIX 的股票一直就有很强的下跌趋势。甚至有该公司的干部在公司宣布“软件将于今冬发售”后感谢日本证券市场限制股价涨跌的“值幅制限”制度，这明显说明ENIX 股票将要大跌。

ENIX 公司是推迟软件发售日期的“惯犯”，对这样的事件日本人已经不感到吃惊了，所以这次预算的变动对市场的动摇不大。对于3个月内两次推迟软件发售日的上市公司，证券分析家建议证券监督部门在ENIX 公司的开发室中设置监视器，以便监督软件开发的进度。从这里我们可以看出，一部大作的推出对于游戏市场的影响有多大，可以说是牵一发而动全身。上一次ENIX 宣布推迟“DQ7”的发售日，原因是SQUARE 宣布了“FF9”的事情。这次推迟到5月底发售，如果“FF9”真能在今年内发售，肯定有一番恶战。

一 句 话 新 闻

★ 来自互联网的消息称，日前在伦敦游戏展中，SEGA 表示3D 格斗游戏鼻祖VF 的续作“VF4”正在制作中。虽然没有更详细的消息，但是SEGA 指出，他们也许会在今年2月底的AOU SHOW 中公开“VF4”有关资讯。

★ 美知名网站Excite 上的报道指出，目前SEGA 已经成功地重返北美市场，其新主机DC 在整个北美游戏市场的占有率已达到15%，而游戏市场的规模也将超越好莱坞电影产业。

★ 未经证实的消息称，主要负责EA 游戏在日本市场的EA SQUARE 正在考虑加入DC。无独有偶，日前SEGA 社长入交昭一郎表示，未来将有一家从未加入过SEGA 的超重量级厂商加盟DC！那么这次SQUARE 参入DC 的消息是否又是谣传呢？请读者留意本刊追踪报道。

★ 因怪物育成而大受好评的“怪物农场”将于今年3月23日推出续作。而TECMO 的第一款PS2游戏将是“忍者龙剑传2”，该作计划在今秋随北美PS2主机同时推出。

★ 任天堂美国分部副总裁Peter Main 公开表示，该社的32位彩色液晶手掌机“GameBoy Advance”将在今年11月1日登陆北美。亚洲地区预计8月份推出。

★ GAMEARTS 社长“格兰蒂亚”的总监制宫路阳一在接受日刊记者采访时透露，DC“格兰蒂亚2”正在开发中，新作计划在2000年秋发售。有关二代的其它情报将在近期逐步公布。

★ 凭借大量的音乐游戏和GB“游戏王”的热销，KONAMI 成为了99年度最卖座的游戏厂商，原本被外界看好的SQUARE 屈居亚军，其他栖身前五名的厂商依次是：任天堂、SCE 和CAPCOM。在99年度最卖座游戏的评选中，SQUARE 的“FF8”不负众望，荣登榜首。

★ 近日，NAMCO 表示原计划在3月4日与PS2主机同步推出的“铁拳TT”将延期到3月30日发售，而“山脊赛车5”的发售日维持不变(“山脊5”均对应Dual Shock、PS2的Dual Shock 2)，随PS2首发。这两款软件都采用CD-ROM 规格，零售价与目前的PS 软件持平，均为6800日元。

★ 在先前一美国儿童吞食皮卡丘橡皮球致死的事件还未风平浪静的时候，又有一印第安那州的4个月的婴儿因吞食皮卡丘橡皮球而造成意外。这下，不仅玩具商“汉堡王”的麻烦更大了，连皮卡丘的名誉都将大大受损。

★ SCE 日前公开表示，他们在1999年北美圣诞年末商战成果丰硕，PS 事业在整个圣诞商战创下15亿美元(约合人民币123亿元)的成绩，总共卖出超过300万台PS 主机，比当初预期的10亿美元大幅跃升50%以上。

★ NAMCO 最近对PS2发表了看法，表示PS2的软件开发工具还没有开发完全，但应付一般的软件开发应该没问题。PS2的软件开发不容易上手，除非经验丰富，否则要花不少时间才能适应，不过NAMCO 自信能克服这些困难，在PS2发售初期就能制作较好的游戏。而欧美游戏公司则仍未收到PS2的完整开发工具。PS2游戏开发成本不便宜，是目前PS 游戏开发的两倍以上，不管是开发器材还是人员的需求上均要有足够的资金，所以NAMCO 不会只在PS2上推出游戏，而倾向多元化发展，目前NAMCO 就有至少一款以上的DC 游戏开发中。

★ KONAMI 公司宣布将于3月中旬推出模拟吉他弹奏的街机游戏“奇异的吉他·第三混音版”，这是此系列的第三作。游戏中收录了前作中的全部曲子及19曲以上的新曲，一共59支以上的曲子。其中包括五十至七十年代曾风靡世界的“JOHNNY B. GOODY”和“SMOKE ON THE WATER”。该游戏还增添了“贝斯弹奏模式”，两人玩时，可以分别弹奏吉他和贝斯。甚至可以将排名上传到互联网上。

★ ARTDINK 公司宣布将于2月21日推出PS2专用的开发工具“Agatha”。它是以制作PS2的2D/3D 图像为中心的MIDDLEWARE，是由数据交换及数据作成等开发支援工具群构成。“Agatha”价格为15万日元(约合人民币12000元)，如果使用其开发软件，则收取每销一份软件价格的0.1%的费用。这样的价格在日本游戏界是很低的。将于3月4日发售的PS2软件“A 列车在行使6”就是ARTDINK 公司利用自己的“Agatha”进行开发的。

★ 销量惨败的DC 游戏“D 之食桌2”近日又爆出一大倒霉事件，在其音乐CD 中发现了对应Macintosh 计算机的病毒。据TOY'S FACTORY 公司承认：去年12月27日发售的“D2 REMIX”音乐CD 中发现了病毒。这张音乐CD 中收录了“D 之食桌2”中的游戏音乐和原创的屏幕保护程序，而对应Macintosh 计算机的Autostar-9805A 病毒就隐藏在此CD 中。如果Macintosh 主机的用户使用了它，就会感染该病毒，导致文件被破坏。TOY'S FACTORY 公司称使用Windows 系统的PC 机用户不会感染此病毒。根据日本商品法律，购买此CD 的用户有权向TOY'S FACTORY 公司交换除掉病毒版的音乐CD。

以上一句话新闻为 PERFECT 友情提供，特此致谢！

三月新作新品预定发售情况表

PLAY STATION & PLAY STATION 2

中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
超低价 1500 系列 游戏制造者	SuperLite 1500 シリーズ ザ ゲームメーカー	PS	SUCCESS	SLG	1500 日元	3月2日
超低价 1500 系列 星际扫除	SuperLite 1500 シリーズ スタースウィープ	PS	SUCCESS	PUZ	1500 日元	3月2日
超低价 1500 系列 华厦之梦 2	SuperLite 1500 シリーズ タワードリーム 2	PS	SUCCESS	PUZ	1500 日元	3月2日
超低价 1500 系列 译名无法确定	SuperLite 1500 シリーズ まわってムーチョ	PS	SUCCESS	ACT	1500 日元	3月2日
完美钓鱼 礁石钓鱼	PERFECT FISHING 矶钓り	PS	SETA	SLG	手柄、钓鱼杆	3月4日
完美钓鱼 钓巴斯	PERFECT FISHING バス钓り	PS	SETA	SLG	手柄、钓鱼杆	3月4日
司机	DRIVER	PS	SPIKE	ACT	5800、振动	3月9日
夏色剑术小町	夏色剑术小町	PS	NEC INTERCHANNEL	SLG	6800 日元	3月16日
你的微笑在我心中	あいたくて…your smiles in my heart	PS	KONAMI	SLG	6800 日元	3月16日
弹子机厅！小职业 Vol.6	PARLOR！PRO JUNIOR Vol.6	PS	日本 TELENET	SLG	2900 日元	3月16日
职业麻将极加强版 2(廉价版)	プロ麻雀极 PLUS 2(廉价版)	PS	ARTHENA	TAB	2800 日元	3月23日
金钱偶像・兑换所(廉价版)	マネーアイドル・エクスチェンジャー(廉价版)	PS	ARTHENA	A・PUZ	1500 日元	3月23日
心理游戏 6	ザ 心理ゲーム 6	PS	VISIT	ETC	1500 日元	3月23日
圣灵机	圣灵机ライブレード	PS	ウィンキーソフト	S・RPG	5800 日元	3月23日
职业麻将"兵"3	プロ麻雀"兵"3	PS	CULTURE BRAIN	TAB	4980 日元	3月23日
99 格斗之王	THE KING OF FIGHTERS 99	PS	SNK	FTG	5800 日元	3月23日
筋肉番付 vol.2～向新的界限挑战！～	筋肉番付 vol.2～向新的界限挑战！～	PS	KONAMI	SPG	5800 日元	3月23日
超低价 1500 系列 棉花小妖精原创版	SuperLite 1500 シリーズ コットンオリジナル	PS	SUCCESS	STG	1500 日元	3月23日
超低价 1500 系列 译名无法确定	SuperLite 1500 シリーズ ザンファイン	PS	SUCCESS	STG	1500 日元	3月23日
超低价 1500 系列 猴子英雄	SuperLite 1500 シリーズ モンキーヒーロー	PS	SUCCESS	RPG	1500 日元	3月23日
超低价 1500 系列 挖金子 2	SuperLite 1500 シリーズ ロードランナー2	PS	SUCCESS	ACT	1500 日元	3月23日
决斗！！英雄学园	决めろ！！ヒーロー学园	PS	CSC MEDIART	SLG	5800 日元	3月23日
真髓・棋仙人贰号	真髓・棋仙人贰号	PS	J WING	TAB	7800 日元	3月23日
六月守护者	ヘキサムーン ガーディアンズ	PS	INCREMENT P	SLG	6800 日元	3月30日
合金弹头 X	METAL SLUG X	PS	SNK	STG	5800 日元	3月30日
家庭价格 1500 系列 保龄之王 2～职业编～	ファミリープライス 1500 シリーズ KING OF BOWLING 2～PROFESSIONAL 编～	PS	COCONUTS JAPAN	SPG	1500 日元	3月30日
家庭价格 1500 系列 职业棒球热斗竞技场	ファミリープライス 1500 シリーズ プロ野球热斗ぱずるスタジアム	PS	COCONUTS JAPAN	PUZ	1500 日元	3月30日
家庭价格 1500 系列 世界联赛足球	ファミリープライス 1500 シリーズ WORLD LEAGUE SOCCER	PS	COCONUTS JAPAN	SPG	1500 日元	3月30日
华兰虎龙学园	华兰虎龙学园～むねきゅん编～	PS	J WING	TAB	2800 日元	3月30日
EVE ZERO	EVE ZERO	PS	2000 C's ware	AVG	3CD、振动	3月30日
EVE ZERO 限定版	EVE ZERO 限定版	PS	2000 C's ware	AVG	3CD、振动	3月30日
PANDORA MAX 系列 3 垃圾闪光	PANDORA MAX SERIES VOL.3 ラビッシュ ブレイズン	PS	PANDORA BOX	RPG	1980、振动	3月30日
梦幻世界	ワーネバ アイランド	PS	RIVERHILL	SLG	1980 日元	3月30日
骑士盛宴・豪华版	BRIGANDINE・GRAND EDITION	PS	イースリースタッフ	SLG	2CD、6P	3月下旬
心跳美少女联盟・可爱明星	ドキドキプリティリーグ Lovely Star	PS	XING	SLG	6800 日元	3月下旬
RPG 制作 4	RPG ツクール 4	PS	ASCII	ETC	2CD、振动	3月
魔法学园 初等部	トリフェルズ魔法学园 初等部	PS	ASCII	SLG		3月
巴斯排名榜 2	BASS RANKING 2	PS	ASCII	SPG	6800 日元	3月
巴斯排名榜 2 钓鱼杆同捆版	BASS RANKING 2 つりコン同捆版	PS	ASCII	SPG		3月
机甲战士 R・收集零件	メダロット R・パーツコレクション	PS	IMAGINEER	ETC	2980、2P	3月
译名无法确定	绊という名のペンダント with TOYBOX	PS	INTERCHANNEL	AVG	6800 日元	3月
主题公园世界	THEME PARK WORLD	PS	EA SQUARE	SLG	5800 日元	3月
FIFA 足球 2000・欧洲联赛	FIFA 2000・EUROPA LEAGUE SOCCER	PS	EA SQUARE	SPG	4800 日元	3月
无限	infinity	PS	KID	AVG	6800 日元	3月
稳定	キミに Steady(きみにすてでぃ)	PS	シーディーブロス	SLG		3月
P.J's 唱片	P.J's GROOVE	PS	SYSCOM	PUZ	4800 日元	3月
月神之翼～穿越时空的圣战～	ルナ ウイング～时を越えた圣战～	PS	翔泳社	RPG	6800 日元	3月
雷光危机	RAY CRISIS	PS	TAITO	STG	5800 日元	3月
德比碟 创造名马！！	DISC DERBY 名马をつくろう！！	PS	ダズ	SLG	5800 日元	3月
天真 1500 系列 VOL.25・赛马	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.2THE 竞马	PS	D3 PUBLISHER	TAB	1500 日元	3月
怪物农场・战斗卡片	MONSTER FARM・BATTLE CARD	PS	TECMO	SLG	5800 日元	3月
圣战士传说	圣战士ダンバイン 圣战士传说	PS	BANDAI	SLG	6800 日元	3月
柏青嫂帝王 5	パチスロ帝王 5	PS	MEDIA	SLG	5800、PDA	3月
A 列车在行驶 6	A 列车で行こう 6	PS2	ARTDINK	SLG	CD-ROM	3月4日
空中冲浪	SKY SURFER	PS2	IDEA FACTORY	SPG		3月4日
撞球大师 2	撞球ビリヤードマスター2	PS2	ASK	SPG		3月4日
美国街机(暂定名)	AMERICAN ARCADE(假题)	PS2	ASTRO	TAB		3月4日
决战	决战	PS2	KOEI	SLG	DVD-ROM	3月4日
实况世界足球 2000(暂定名)	实况 WORLD SOCCER 2000(假题)	PS2	KONAMI	SPG		3月4日
狂热剧场(暂定名)	ドラムマニア(假题)	PS2	KONAMI	SLG	14800 日元	3月4日
横断街头麻将 麻神 2	ストリート麻雀トランス 麻神 2	PS2	SUNSOFT	TAB		3月4日
步进选集	ステッピング セレクション	PS2	JALECO	ETC		3月4日
幻视	FANTAVISION	PS2	SCEI	ACT	4800 日元	3月4日
EX 撞球	EX ビリヤード	PS2	TAKARA	TAB		3月4日
高尔夫天堂	GOLF PARADISE	PS2	T&E SOFT	SPG	CD-ROM	3月4日
铁拳 TT(暂定名)	铁拳 TAG TOURNAMENT(假题)	PS2	NAMCO	FTG		3月
山脊赛车 5	RIDGE RACER 5	PS2	NAMCO	RAC		3月4日
永恒戒指	ETERNAL RING	PS2	FROM SOFTWARE	RPG		3月4日
街头霸王 EX3	STREET FIGHTER EX 3	PS2	CAPCOM	3D-FTG		3月
穿越火网	XFIRE	PS2	EA SQUARE	STG		3月
森田将棋	森田将棋	PS2	悠纪	TAB		3月

注：以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间，表格的最终统计时间为 1 月 31 日。表中游戏的发售日有变动的可能性。

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
其它	同屋井上凉子～完全盒～	ルームメイト井上凉子～COMPLETE BOX～	SS	DATAM POLYSTAR	ETC	15000、四代合集	3月
	VR 特警 2	VIRTUA COP 2	DC	SEGA	STG	振动、光枪	3月2日
	泡泡龙 4	PUZZEL BABBLE 4	DC	CYBER FRONT	PUZ	3800日元	3月16日
	圣灵机	圣灵机ライブレード	DC	ウィンキーソフト	S·RPG	5800日元	3月23日
	双子星小精灵	ティンクルスター スプライツ	DC	SNK	STG	振动、VGA	3月23日
	NBA 2K	NBA 2K	DC	SEGA	SPG	振动、VGA	3月23日
	感伤涂鸦 2	センチメンタル グラフィティ 2	DC	NEC INTERCHANNEL	AVG	6800、2CD	3月23日
	湖边王者 DC 职业加强版！	レイクマスターズ PRO Dreamcast Plus！	DC	ダズ	SPG	振动、通信	3月23日
	义警 8～第二次战斗～	ビジランテ 8～セカンドバトル～	DC	日本SYSCOM	STG	5800、振动	3月23日
	世界梦乡 2 加强版·普鲁托共和国物语	WORLD NEVERLAND 2 PLUS·プルト共和国物语	DC	RIVERHILL SOFT	SLG	VM、振动	3月30日
	职业麻将 极 D	プロ麻雀 极 D	DC	ARTHENA	TAB	4800、VGA	3月30日
	99 格斗之王·进化版	THE KING OF FIGHTERS 99·EVOLUTION	DC	SNK	FTG	振动、通信	3月30日
	机天烈少年'S	机天烈少年'S ガンガガン	DC	SEGA	ACT	必须 MIC	3月30日
	机天烈少年'S(MIC 同捆版)	机天烈少年'S ガンガガン(MIC 同捆版)	DC	SEGA	ACT	必须 MIC	3月30日
	格劳恩的鸟笼 第四部"邂逅"	グラウエンの鸟笼 Kapitel4"邂逅"	DC	SEGA	ETC	通信、键盘	3月30日
	上海王朝	上海ダイナスティ	DC	SUCCESS	PUZ	4800日元	3月
	武装飞鸟 2	GUN BIRD 2	DC	CAPCOM	STG	振动、摇杆	3月
	漫画英雄对卡普空 2·群雄的新时代	MARVEL VS. CAPCOM 2·New Age of Heroes	DC	CAPCOM	FTG	5800、VM	3月
	阿莱克斯～病毒设计者～	ALEX～Virus Composer～	DC	MEDIA FACTORY	SLG	通信	3月
	雷曼 逃出海盗船	RAYMAN 海贼船からの脱出	DC	UBI SOFT	A·AVG		3月
	实况力量满贯职业棒球 2000	实况パワフルプロ野球 2000	N64	KONAMI	SPG	7800、卡带	3月23日
	译名无法确定	ガントレット レジェンド	N64	EPOCH	不明	6800、卡带	3月
	顶级赛车·超级机车	TOP GEAR·HYPER BIKE	N64	KEMCO	不明	6980、卡带	3月
	星之卡比 64	星のカービィ 64	N64	NINTENDO	ACT	6800、卡带	3月
	老爸战士	ちゃんばらファイター	N64	BTOOM UP	不明	6980、卡带	3月
	对战旅鼠	VS レミングス	GB	J WING	不明	4500、卡带	3月3日
	对战 死活将棋 365 选	对战 诘将棋 365 选	GB	ARTHENA	TAB	2980、卡带	3月10日
	灵巧滑板	TRICK BOARDER GP	GB	ARTHENA	不明	3800、卡带	3月17日
	译名无法确定	ディア マイ フェレット	GB	CULTURE BRAIN	不明	3900、卡带	3月17日
	袖珍职业摔角·完美的摔角手	ポケットプロレス·パーフェクトレスラー	GB	J WING	SPG	3980、卡带	3月17日
	生化小士兵～恶魔复活！！～(暂定名)	サイボーグクロちゃん·デビル复活！！～(假题)	GB	KONAMI	不明	4500、卡带	3月23日
	袖珍力量满贯职棒 2(暂定名)	パワプロクンポケット 2(假题)	GB	KONAMI	SPG	4500、卡带	3月23日
	波斯王子	PRINCE OF PERSIA	GB	SUNSOFT	ACT	3980、卡带	3月24日
	战斗渔夫	バトルフィッシャーズ	GB	KONAMI	不明	4500、卡带	3月30日
	流行音乐 GB(暂定名)	POP'N MUSIC GB(假题)	GB	KONAMI	SLG	4300、卡带	3月30日
	世界足球 2000	WORLD SOCCER 2000	GB	KONAMI	SPG	4500、卡带	3月30日
	雷曼·黑暗先生的圈套(暂定名)	RAYMAN·Mr.DARKのわな(假题)	GB	UBI SOFT	不明	4200、卡带	3月下旬
	同森林伙伴跳舞	シルバニアメロディー～森のなかまと踊りましょ！～	GB	EPOCH	不明	3980、卡带	3月
	爆球连发！！超级弹球人(暂定名)	爆球连发！！スーパービーダマン(假题)	GB	TAKARA	不明	4500、卡带	3月
	名侦探柯南·奇岩岛秘宝传说	名侦探コナン·奇岩岛秘宝传说	GB	BANPRESTO	不明	卡带	3月
	机器猫回忆·野比大冒险	ドラえもんメモリーズ·のび太の想い出大冒険	GB	EPOCH	不明	3980、卡带	3月
	MACROSS 7～争夺银河之心！！～	MACROSS 7～银河のハートを夺わせろ！！～	GB	EPOCH	不明	3980、卡带	3月
	模拟棒球·袖珍职业棒球	野球 SIMULATION·POCKET PRO 野球	GB	EPOCH	不明	3980、卡带	3月
	RPG 制作 GB	RPG ツクール GB	GB	ASCII	ETC	4800、卡带	3月
	田鼠乐园 2	ハムスターパラダイス 2	GB	ATLUS	不明	3980、卡带	3月
	常识书	□いアタマを○くする 常识の书	GB	IMAGINEER	不明	3800、卡带	3月
	常识书 特别版	□いアタマを○くする 常识の书 スペシャルエディション	GB	IMAGINEER	不明	4800、卡带	3月
	难题书	□いアタマを○くする 难问の书	GB	IMAGINEER	不明	3800、卡带	3月
	难题书 特别版	□いアタマを○くする 难问の书 スペシャルエディション	GB	IMAGINEER	不明	4800、卡带	3月
	包围蛇	じゃがいぬくん	GB	PACK IN SOFT	不明	3800、卡带	3月
	黑玛瑙 豪华版	THE BLACK ONYX DX	GB	BPS	不明	4500、卡带	3月
	合金弹头·第二任务	METAL SLUG·2nd Mission	NGP	SNK	STG	3980、卡带	3月9日
	麻将	コイコイ麻雀	NGP	VISCO	TAB	3800、卡带	3月9日
	幕末浪漫 特别编 月华的剑士～月中芳华,散落月下～	幕末浪漫 特别编 月华の剑士～月に　く华,散りゆく花～	NGP	SNK	FTG	3800、卡带	3月16日
	吃惊人 2000 万岁！完美的节日	ビックリマン 2000 ビバ！ポケットフェスチバア	NGP	セガトイズ	不明	3800、卡带	3月16日
	柏青嫂 阿尔塞王国 袖珍版 光之文字	パチスロアルゼ王国ポケット WARD OF LIGHTS	NGP	アルゼ	TAB	3800、卡带	3月
	皇家骑士团外传～赛诺比亚的皇子～	传说のオウガバトル外传～ゼノビアの皇子～	NGP	SNK	不明	3800、卡带	3月
	柏青哥实机模拟 VOL.2(暂定名)	パチンコ实机シミュレーションVOL.2(假题)	NGP	日本电话网	TAB	卡带	3月
	涡卷～模拟咒语～(暂定名)	うずまき～呪い シミュレーション～(假题)	WS	OMEGA	不明	3800、卡带	3月4日
	兰古瑞萨 千年纪 WS～最后的世纪～	LANGRISSER MILLENNIUM WS～The Last Century～	WS	BANDAI	S·RPG	3980、卡带	3月9日
	神奇网球(暂定名)	Wonder Tennis(假题)	WS	BACK	SPG	3800、卡带	3月16日
	倾听！	ねえ闻いて！	WS	MEDIA ENTERTAINMENT	不明	3980、卡带	3月23日
	燃烧！职棒新兵们	燃えろ！プロ野球ルーキーズ	WS	JALECO	不明	4200、卡带	3月30日
	MACROSS 真实爱歌	MACROSS TURE LOVESONG	WS	レイアップ	不明	3980、卡带	3月30日
	超级机器人大战 简洁版 2·第1部 地上激动编	SUPER ROBOT WARS COMPACT 2·第1部 地上激动编	WS	BANPRESTO	S·RPG	4500、卡带	3月下旬
	东京魔人学园符咒封录	东京魔人学园符咒封录	WS	ASMIK	不明	4800、卡带	3月
	火炎职业摔角 WS 版	ファイヤープロレスリング for WonderSwan	WS	加贺 TECH	SPG	3980、卡带	3月
	俄罗斯方块 WS 版(暂定名)	TETRIS for WonderSwan(假题)	WS	BPS	PUZ		3月

1月3日至1月9日之间，日本市场各主机销量如下：PS 为 39974 台；DC 为 39666 台；N64 为 20501 台；GBC 为 16929 台；彩色 NGP 为 7657 台，WS 为 14456 台；POCKET STATION 为 93580 台。在此期间，各机种软件销售比例如下：PS 软件占 51.6%；DC 软件占 7.6%；N64 软件占 13.5%；GB 软件占 27.3%。

这是圣诞节商战结束后一周的日本电玩市场情况，与狂热的圣诞节相比，市场显得比较平静，各主机及软件的销量大致按照旧份额分布，SCEI 的 PS 仍然坚守第一的阵地。

美年达 中国电玩榜

本月“美年达中国电玩榜”统计时间为2000年1月1日~1月31日，这期间共收到有效选票11258票。以下排行榜中，“昔”一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中“新”表示该游戏第一次上榜，“再”表示该游戏再次上榜。

PLAY STATION 游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想8 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:98.2.11	6080
2	2	生物危机3·最终逃脱 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:99.9.22	5590
3	3	生物危机2 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:98.1.29	2522
4	7	世界足球·实况胜利十一人4 厂商:KONAMI 类型:STG 发售日:99.9.2	2498
5	新	寄生前夜2 厂商:SQUARE 类型:AVG+RPG 发售日:99.12.16	2320
6	6	合金装备·索利德 (KONAMI、ACT)	2107
7	4	最终幻想7 (SQUARE、RPG)	1769
8	5	寄生前夜 (SQUARE、RPG)	1412
9	新	穿越时空 (SQUARE、RPG)	1071
10	8	圣剑传说·玛娜传奇 (SQUARE、A·RPG)	976
11	新	龙骑士传说 (SCEI、RPG)	826
12	12	'97格斗之王 (SNK、FTG)	815
13	11	铁拳3 (NAMCO、3D－FTG)	752
13	9	'98格斗之王·梦战斗未结束 (SNK、FTG)	752
15	再	R4·山脊赛车类型4 (NAMCO、RAC)	722

街机游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	4	'99格斗之王·千年之战 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG	1892
2	1	'97格斗之王 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG	1577
3	3	合金弹头2 基板:MVS 厂商:SNK 类型:STG	1287
4	2	'98格斗之王·梦战斗未结束 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG	1033
5	8	合金弹头X 基板:MVS 厂商:SNK 类型:STG	350
6	5	铁拳3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D－FTG)	320
7	6	侍魂·天草降临 (MVS、SNK、FTG)	304
8	9	吞食天地2·赤壁之战(CPS、CAPCOM、ACT)	290
9	11	月华的剑士2·月中芳华，散落月下 (MVS、SNK、FTG)	275
10	7	打击者1945·2 (不详、彩京、STG)	255
11	10	街头霸王ZERO 3(CPS Ⅱ、SNK、FTG)	148
12	15	真·侍魂 (MVS、SNK、FTG)	136
13	再	幕末浪漫·月华的剑士 (MVS、SNK、STG)	114
14	12	'96格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	95
15	13	合金弹头 (MVS、SNK、STG)	82

“美年达中国电玩榜”累计排行榜(本榜包括全部次世代主机、掌机和街机)							
序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想8(PS、SQUARE、RPG)	7811	21	28	R4·山脊赛车类型4(PS、NAMCO、RAC)	906
2	2	生物危机3·最终逃脱(PS、CAPCOM、AVG)	6977	22	20	仙剑奇侠传(SS、SOFTSTAR、RPG)	662
3	3	生物危机2(PS、CAPCOM、AVG)	3459	23	10	'99格斗之王·千年之战(PS、SNK、FTG)	649
4	11	世界足球·实况胜利十一人4(PS、KONAMI、SPG)	3149	24	24	寂静岭 (PS、KONAMI、AVG)	648
5	8	合金装备·索利德(PS、KONAMI、ACT)	2755	25	新	口袋妖怪·红绿(GB、NINTENDO、RPG)	636
6	10	'99格斗之王·千年之战(ARC、SNK、FTG)	2502	26	27	宿命传说 (PS、NAMCO、RPG)	634
7	新	寄生前夜2(PS、SQUARE、AVG+RPG)	2490	27	15	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG)	631
8	5	最终幻想7(PS、SQUARE、RPG)	2463	28	15	铁拳3(ARC、NAMCO、3D-FTG)	619
9	4	'97格斗之王 (ARC、SNK、FTG)	2313	29	18	'97格斗之王 (SS、SNK、FTG)	604
10	9	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	2028	30	22	法国世界杯98最终版(PS、KONAMI、SPG)	561
11	6	合金弹头2 (ARC、SNK、STG)	1931	31	21	侍魂·天草降临(ARC、SNK、FTG)	548
12	7	'98格斗之王·梦战斗未结束(ARC、SNK、FTG)	1618	32	34	合金弹头X (ARC、SNK、STG)	465
13	12	圣剑传说·玛娜传奇(PS、SQUARE、A·RPG)	1446	33	26	吞食天地2·赤壁之战(ARC、CAPCOM、ACT)	460
14	新	穿越时空 (PS、SQUARE、RPG)	1172	34	40	打击者1945·2(ARC、彩京、STG)	439
15	17	'98格斗之王·梦战斗未结束(PS、SNK、FTG)	1062	35	新	GT赛车2 (PS、SCEI、RAC)	435
16	19	铁拳3(PS、NAMCO、3D-FTG)	1046	36	新	大航海时代4 (PS、KOEI、SLG)	429
17	23	'97格斗之王 (PS、SNK、FTG)	1044	37	35	月华的剑士2(MVS、SNK、FTG)	382
18	14	樱大战2·望君珍重(SS、SEGA、AVG+SLG)	1040	38	29	超级机器人大战F·完结篇(SS、BANPRESTO、S·RPG)	318
19	13	恐龙危机 (PS、CAPCOM、AVG)	967	39	33	街头霸王ZERO 3(SS、CAPCOM、FTG)	295
20	新	龙骑士传说 (PS、SCEI、RPG)	909	40	30	樱大战(SS、SEGA、AVG+SLG)	284

“美年达中国电玩榜”首战告捷!

本期的投票量有了明显的提高,统计时的工作量也是难以想象的。最令人难以忍受的是居然还碰到了“千年虫”,一度造成无法统计了。另外,由于许多玩友是第一次参加投票,对于一些细节不太清楚。主要表现在书写游戏名称的时候,不但没有按照本刊给出的名称,而且不注明机种。这样的选票不但无效,而且还给统计工作造成大量不便,请玩友一定要注意。举例来说,有些玩友投票时只写“心跳”,令我们统计时无从下手,或者写着“心跳GB”,也属于无法统计的,因为GB上的“心跳纪念品”有三款游戏,所以投票时一定要写清游戏的副标题。具体注意事项可以看本刊去年排行榜栏目中所刊登的那些,只有规范的投票才能起到支持自己喜欢游戏的作用,才会有更多的中奖机会。不过,虽然历尽艰辛,本期排行榜的的新气象还是喜人的。

本期的一万多张选票中,有超过70%的玩友是投PS游戏的,不仅使得PS榜上变化显著,更有无力登上PS榜的游戏却登上“全机种累计榜”的事件发生,令人对PS的实力不得不信服。圣诞前后发售的PS大作,除了“GT赛车2”和“大航海时代2”没有得到足够支持来挤进当月榜外,其余都榜上有名,“PE2”还一举进入前五名。“WE4”居然升到第四名,同“BIO2”仅差二十几票,实在给球迷争气。不过,ENIX的大作“北欧战神传”却没有上榜,让人颇感意外,不知下个月它是否能够上榜。

本月日本方面,“口袋妖怪·金银”销量惊人,已经超过400万份的销量,山内爷爷的嘴一定又乐得合不拢了。PS的“GT赛车2”销量也超过了100万,虽然还比不上一代,但成绩也不错了。PS的“北欧战神传”和DC的“莎木一章·横须贺”也取得了不错的成绩。而在国内大受欢迎的“PE2”却连30万都不到,但相比DC的“D之食桌2”它还算小有盈余。后者制作周期长达数年、经费无数,却只买掉5万份,销量榜上都找不到,恐怕连成本都收不回来,这次爱搞噱头的饭野贤治算是彻底栽了。

日本家用机游戏当月排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
心跳纪念品 2 (PS、KONAMI、SLG、99.11.25)	1389
最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG、99.2.11)	1108
口袋妖怪·金、银 (GB、NINTENDO、RPG、99.11.21)	1049
塞尔达传说·时之笛 (N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	1044
穿越时空 (PS、SQUARE、RPG、99.11.18)	710
灵魂能力 (DC、NAMCO、3D-FTG、99.8.5)	700
TO HEART (PS、AQUA PLUS、AVG、不详)	594
樱大战 2~望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG、98.4.4)	557
生物危机 3·最终逃脱 (PS、CAPCOM、AVG、99.9.22)	422
皇家骑士团 2 (SFC、QUEST、S·RPG、95.10.6)	389

日本家用机游戏累计排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
心跳纪念品 2 (PS、KONAMI、SLG、99.11.25)	1389
最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG、99.2.11)	1108
口袋妖怪·金、银 (GB、NINTENDO、RPG、99.11.21)	1049
塞尔达传说·时之笛 (N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	1044
穿越时空 (PS、SQUARE、RPG、99.11.18)	710
灵魂能力 (DC、NAMCO、3D-FTG、99.8.5)	700
TO HEART (PS、AQUA PLUS、AVG、不详)	594
樱大战 2~望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG、98.4.4)	557
生物危机 3·最终逃脱 (PS、CAPCOM、AVG、99.9.22)	422
皇家骑士团 2 (SFC、QUEST、S·RPG、95.10.6)	389

日本家用机新作期待排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	期待度
勇者斗恶龙 7·伊甸的战士们 (PS、ENIX、RPG、预定 5 月底)	1325
生物危机·代号维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG、预定 2 月 3 日)	460
樱大战 3·巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、AVG、预定秋天)	456
超级机器人大战 α (PS、BANDAI、S·RPG、预定 2 月 24 日)	297
永恒传说 (PS、NACMO、RPG、预定今年)	276
GT 赛车 2000 (PS2、SCEI、RAC、预定今年春)	233
SNK VS. CAPCOM (DC、CAPCOM、FTG、未定)	209
塞尔达传说 外传 (N64、NINTENDO、A·RPG、预定 3 月)	207
狂热剧场 (PS2、KONAMI、ACT、预定 3 月 4 日)	191
星海传说 3 (PS2、ENIX、RPG、未定)	186

日本家用机月间销售排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	销量(总计销量)
口袋妖怪·金、银 (GB、NINTENDO、RPG、99.11.21)	1788585(4106134)
GT 赛车 2 (PS、SCEI、RAC、99.12.11)	1259661(1259661)
大金刚 64 (N64、NINTENDO、ACT、99.12.10)	534567(534567)
马里奥聚会 2 (N64、NINTENDO、BOG、99.12.17)	466230(466230)
北欧战神传 (PS、ENIX、RPG、99.12.22)	408912(408912)
游戏王 真怪兽大对决·封印的记忆 (PS、KONAMI、TAB、99.12.9)	336494(336494)
寄生前夜 2 (PS、SQUARE、A·AVG、99.12.16)	263664(263664)
莎木·一章 横须贺 (DC、SEGA、RPG、99.12.29)	257775(257775)
桃太郎电铁 5 (PS、HUDSON、BOG、99.12.16)	240702(240702)
龙骑士传说 (PS、SCEI、RPG、99.12.2)	147038(307647)

日本街机游戏当月排行榜	
游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
VR 射手 2·2000 版 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-SPG)	74765
危机地带 (SYSTEM 23、NAMCO、光枪)	72575
饿狼·狼群的标记 (HYPER NG 64、SNK、3D-FTG)	59745
死或生 2 (NAOMI、TECMO、3D-FTG)	57191
VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	44208
钻机先生 (不详、NAMCO、ACT)	41146
铁拳 TAG TOURNAMENT (SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	38666
德比共有俱乐部 (NAOMI、SEGA、SLG)	37522
狂热节拍·第五混音版 (不详、KONAMI、模拟 DJ)	30709
POWER SMASH (NAOMI、SEGA、SPG)	27866

美国家用机游戏最新排行榜
游戏名称(机种、厂商、类型)
FIFA 2000 EUROPA LEAGUE SOCCER (PS、EA、SPG)
TOMB RAIDER THE LAST REVERATION (PS、EIDOS、ACT)
007 TOMORROW NEVER DIES (PS、EA、STG)
口袋妖怪·绿 (GB、NINTENDO OF AMERICA、RPG)
口袋妖怪·红 (GB、NINTENDO OF AMERICA、RPG)
CRASH TEAM RACING (PS、SCE OF AMERICA、RAC)
大金刚 64 (N64、NINTENDO OF EUROPE、ACT)
荣誉勋章 (PS、EA、STG)
DRIVER (PS、GT INTERACTIVE、RAC)
恐龙危机 (PS、CAPCOM、AVG)

以上排行榜中日本部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志 1 月 7 日的 577 号~1 月 28 日的 580 号四期。其中"家用机游戏月间销售排行榜"统计时间为 12 月 6 日~1 月 2 日;"家用机游戏当月排行榜"统计时间为 12 月 9 日~1 月 5 日;"家用机游戏新作期待排行榜"统计时间为 1 月 6 日~1 月 12 日。

本期参与"美年达中国电玩榜"的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出,本期奖品为价值约 50 元的精美礼物。凡参加"美年达中国电玩榜",均可能得到每月不同的纪念奖品,更有可能获得年度的大奖。

山东新华	金铭鑫	辽宁丹东	崔玉发	云南昆明	郭子云	河南新乡	李元梁	四川攀枝花	舒心
北京海淀	凌晨	内蒙古包头	李[冲]	天津河西	戴立	广东遂溪	麦冰	浙江杭州	杨晔飞
安徽合肥	徐箐	山东潍坊	刘冠	辽宁大连	李使澎	浙江金华	殷悦	浙江诸暨	周霸因
黑哈尔滨	张明	广东四会	蓝德智	河南郑州	袁斌	浙江绍兴	赵卿	浙江杭州	於嘉涛
湖北武汉	杨纪泽	江苏镇江	马丁	北京	叶鹏	四川泸州	赖楠	吉林长春	任航
上海徐汇	邱诚伟	贵州六盘水	王栋	山东青州	张恒	重庆綦江	王秋燕	广东云浮	朱炳坚
山东胶州	孙祖刚	福建福州	林友三	海南儋州	黄明宝	江苏铜山	钱龙海	上海宝山	陈祖康
上海虹口	于磊	重庆江北	刘畅	福建福州	王剑	河北石家庄	赵超	黑哈尔滨	关淑英
上海普陀	夏隽	广西大学	李俊强	四川都江堰	周晓照	江苏苏州	郑伟	广西崇左	梁颢
上海西渚	陆缘发	天津河东	李新华	四川成都	薛涛	江西南昌	樊帆	山东东营	张海明

“美年达中国电玩榜” 99年下半年大奖中奖名单

一等奖(2名)

重庆市沙坪坝区烈士墓四川外语学院120#　吴彬豪

河北省邯郸市峰局总医院卫校97社医班　张会祥

二等奖(12名)

江苏南京	方亮	河北邯郸	赵国成	安徽泗县	王晨	贵州贵阳	巫泽今	山西太原	卫炜	黑哈尔滨	成昊
广西南宁	方展靖	江苏吴县	钟玉英	河南安阳	任亚圣	上海丽园路	张川	陕西杨陵	陈鑫	重庆荣昌	唐忠超

三等奖(60名)

广西梧州	梁敏涛	广东中山	郑健明	广东云浮	苏恒焕	广东吴川	龙秋辉	河北保定	董势	山西太原	刘晓勇
湖南凤凰	李杰	重庆涪陵	胡伟	福建周宁	孙睿	湖南永州	刘敏	云南昆明	张立明	浙江宁海	邱威
上海徐汇	王伟	辽宁清原	孙伟	黑龙江肇东	李东旭	江苏南京	杨征	黑龙江大庆	杨鑫	北京朝阳	王亮
福建福州	潘代师	北京昌平	秦术	四川自贡	曾兵	辽宁大连	于涛	江西宜春	周平	河北邯郸	宋鹏
云南个旧	尚书	吉林长春	白洪涛	上海浦东	朱俊	上海卢湾	邹昕	四川合江	袁满	河北张家口	马英斌
辽宁大连	孙福盛	广东三水	罗耀威	河北大城	李伟	辽宁朝阳	孙亮	浙江台州	王益	北京延庆	伊博
四川合江	梁泉	云南玉溪	施超	辽宁葫芦岛	徐晨晨	江西九江	梅碧钦	辽宁辽阳	龚名	河北邯郸	王磊
北京海淀	韩阳	辽宁丹东	王泽浩	黑牡丹江	朱凯	广东湛江	张国辉	江苏扬州	汤雪阳	辽宁丹东	王晶
江苏常州	齐传喜	北京丰台	刘东	安徽蚌埠	田刚	广东广州	刘剑东	山东潍坊	曲宁	江苏常熟	庄庆华
江苏常熟	朱鸣	四川成都	王进	广东信宜	孔繁南	四川三台	张斌	四川绵阳	邵宇聪	上海松江	庄前军

四等奖(240名)

江苏南京	刘明	北京昌平	陈松	广东罗定	卢永昊	广东惠东	陈文敏	黑哈尔滨	刘洋	广东顺德	刘瑞来
黑哈尔滨	路振宇	广东广州	宇山	广西柳州	任华雄	北京房山	于国旺	安徽芜湖	周龙	湖北武汉	熊彬
福建福州	徐威	广东连州	窦杰耀	四川自贡	贺念	山东烟台	张琦	福建龙岩	胡军伟	福建福安	王岩海
江西南昌	熊悦	浙江杭州	葛帆	湖南邵阳	向瑞华	黑哈尔滨	吴超	辽宁	吕葛	福建诏安	沈喜煌
吉林长春	赵俊杰	江苏常熟	朱鹤	福建长泰	龚敏辉	山东菏泽	殷昕	广东番禺	谢天	河北承德	张杨
山东东营	周宏斌	广西柳州	窦远	辽宁宽甸	戴旗	贵州贵阳	杜守忠	浙江杭州	王冬羽	江苏无锡	杨贤
辽宁本溪	孙万辉	陕西铜川	杨森森	内蒙古伊盟	贺阳	黑龙江黑河	韩在纹	黑哈尔滨	柏东	黑哈尔滨	庞松波
安徽合肥	马飞	福建福州	黄日琳	广西武鸣	夏麒凯	江西南昌	梁勇	湖南沅江	杨灿宇	四川广元	廖凯
江苏徐州	苏科	上海浦东	孙祺舜	天津和平	宋国平	江苏南京	吴中伟	北京东城	赵佳	山东淄博	许岩
广西桂林	黄天文	陕西安康	白明新	河南潢川	李刚	云南曲靖	陈曦	上海徐汇	王健	广西南宁	陈中瑞
安徽淮南	陈杰	广西柳州	黄绍超	广东湛江	李杰彦	新疆石河子	尹晓伟	辽宁锦州	苏世海	广东广州	姚均龙
广西柳州	吕杰	广东肇庆	张宇航	辽宁辽阳	刘骞	广东廉江	赵李刚	辽宁宽甸	郝威	吉林白城	耿汉卿
山西	刘晓天	甘肃白银	王涛	河北张家口	董欣磊	辽宁丹东	朱晓杰	广东英德	郑东宝	安徽芜湖	刘洋
南京南京	吴中伟	内蒙古赤峰	宋新宇	吉林延吉	金成彦	内蒙古包头	郭明晖	辽宁沈阳	蒋英	江苏启东	尹柳凯
江苏南京	来特	广西都安	覃义恒	河南南阳	刘锐	北京西城	韩旭	河南信阳	牛洪春	湖南湘潭	刘元
黑龙江大庆	陈铁	江苏连云港	刘传喜	广西桂林	方韬	四川邛崃	李旺	福建福州	王振	北京大兴	张玉福
湖北汉川	王伟	北京房山	王丈涛	上海电力	王晓栋	江西南康	郭任远	江苏锡山	周震洪	河北承德	闫利国
天津河东	陈超	陕西安康	黄昱	广东新会	陈福源	江苏连云港	姜毅	云南昆明	钟垣	广西宾阳	黄麒州
安徽合肥	王俊	四川蓬安	朱彬	山东淄博	杨亮	河北雄县	苏国兴	湖南长沙	秦波	广东连州	温兴
河南开封	卢博	福建福州	李炜	广东惠州	杨武涛	重庆九龙坡	曾晓峰	乌鲁木齐	马春山	天津河北	郭子义
海南三亚	庄海湛	河北邯郸	柴紫剑	天津河东	刘斌	北京	王世杰	安徽无为	黄治国	广东佛山	陈永良
重庆双桥	王宇	北京丰台	孟林	湖北武汉武	余迎飞	河南平顶山	樊华	湖北宜昌	林叶辉	安徽蚌埠	王忠贵
北京西城	范世超	广东阳江	黄基浩	广东中山	林长权	江苏扬州	沈天	江苏丹阳	周朴	安徽合肥	赵军
广西柳州	左潇	湖北荆州	李昌荆	广东开平	张良	湖南郴州	何虹达	吉林辽源	田晓平	江苏太仓	吴玉良
江苏启东	朱雄荣	陕西渭南	温瑜	浙江杭州	闵佳	江西奉新	詹名敏	上海杨浦	赵玉龙	广西南宁	杜云波
江苏镇江	姚金敏	黑龙江大庆	王斌	黑哈尔滨	赵锐	贵州都匀	王舰	广东江门	陆潮江	东胜伊盟	郝兴
广西工学院	刘俊斌	上海北京西	赵军	广东开平	梁国柱	广西都安	兰必珊	山东济南	张玮	山东济宁	张玉海
江苏徐州	郭方红	广东广州	谭嘉亮	广东遂溪	李栋	江苏无锡	尤进	广东南海	曾杰昌	陕西华阴	付刚
重庆万州	谭伟东	安徽芜湖	张岭	湖北孝感	华攀	四川内江	雷刚	黑哈尔滨	王金铭	黑牡丹江	关丹斌
山东招远	曹凯元	山西太原	李智	浙江嘉兴	张寅峰	浙江台州	戴程宾	广东云浮	甘保雄	辽宁鞍山	梁松
浙江宁波	姚海龙	山东莱芜	亓军忠	江苏邳州	郭铮	广东增城	蒋朗明	海南三亚	王晓鸣	黑哈尔滨	孟国利
河北唐山	吴景云	江苏吴江	邵宏	北京海淀	何波	北京顺义	李峰	贵州都匀	蒋庆	河南许昌	郑路
北京海淀	陶杰	浙江台州	周敏	浙江宁波	庄剑波	四川乐山	余林	安徽庐江	周锐	河北十堰	姜峰
北京沙河	种庶	海南昌江	李海	云南玉溪	宋金宝	广东东莞	叶国强	江西进贤	周凌	黑孙吴	由明甲
河北唐山	刘新伟	海南海口	王岗	湖北武汉	齐磊	湖北黄石	胡才华	海南通什	王立宇	河北霸州	邢磊
广西钦州	劳梓倍	北京朝阳	陆生	河北唐山	琚志峰	福建顺昌	李晓男	江西分宜	许亮	江苏宜兴	汤杰
云南昆明	孙灿	浙江杭州	邵森	沈阳铁西	刘明海	安徽淮南	昝晶	安徽安庆	陈庆	四川成都	吕长信
江苏兴化	杨清	山东淄博	刘琦	陕西西安	杨惠	北京海淀	国舰	北京西城	刘可	北京东城	寇幽芳
黑哈尔滨	郭磊	江苏南京	张翼	江苏宜兴	徐建明	内蒙古包头	王勉	陕西华阴	高郁文	广东汕头	黄景裕
天津河北	乔华	广东广宁	谬伟明	江西南昌	李铭	北京宣武	宋维	河南郑州	郑盛峰	安徽淮北	季承宗



大航海时代Ⅳ

~大洋冒险者的航海日志~

正如游戏中某位角色所说的，大海是人类的母亲，自古以来有无数的探险家、商人、海盗、军人在大海上演绎了无数可歌可泣的故事。海洋也是现代无数热血男儿所憧憬的世界，光荣的"大航海Ⅳ"给了我们这个纵横四海的机会。本游戏共有四位主角，其中中国的李华梅必须在有一个通关记录后才可使用。

PS	厂商:KOEI	类型:SLG
	发售日:99年12月	

憧憬、梦想和野望在碧波中摇荡……



ホドラム・ヨアキム・ベルグストロン
国籍:瑞典
生日:7月12日(巨蟹座)
起始城市:**ストシクホルム**
旗舰:**ヴエスタロス**号
有利之处:战斗胜利势力值 up×2
航海目的: 把瑞典海军建成世界上最强大的海上势力。



ラフアエル・カストール
国籍:葡萄牙　**生日**:3月15日(双鱼座)
超始城市:**リスボン**
旗舰:**カルテイラ**号
有利之处: 1. 军事投资只占别人金额的80%;2. 遗迹、道具发现时势力值 up×2
航海目的: 和以往从里斯本出发的航海家一样，走遍世界的每一个角落，探索每一个遗迹。



リル・アーゴット
国籍:荷兰
生日:8月20日(狮子座)
起始城市:**アムステルタム**
航舰:**アルンヘム**号
有利之处:1. 交易时卖价高5%;2. 抛售流行时势力值 up×2
航海目的:经商的雄心极为旺盛，梦想能一夕致富。

?

マリア・ホアメイ・リー
(隐藏人物，任意角色破关后登场)
国籍:中国
生日:6月7日(双子座)
起始城市:杭州
航舰:华冒号
有利之处:不明
航海目的: 为了彻底消灭搔扰中国沿海的倭寇而不懈努力。

普通航海士篇

●**マヌエル・アルメイダ**:船大工，能制造和修理船只，才华横溢，**ホドラム**的起始伙伴。在**サンニヅョルヅユ**港可以找到他。

●**グルハルト・アーデルソカツツ**:富官，德国人，曾领导过一支舰队，统率力高，讲究礼仪，是新大陆海盗**バスケス**的老师，**ホドラム**的起始伙伴。在**ハンブルク**可以找到他，对话时选择"**そうね、お愿いしよう**"还能打听关于海战的经验。

●**ツヤルル・ロシユフオール**: 炮击手，喜好射击武器的研究(房中常有爆炸声)。**ホドテム**的起始伙伴，在**ハバナ**港可找到他(选华梅时他是英国舰队的爪牙)。

●**カルロ・シナート**:船医，因家人病逝而弃商学医，治病救人，同时也是个生意精，在**マラツカ**港可以找到。

●**サムウエル・カーン**:料理长，游牧民族，跟父母作奶酪交易，擅外族美食，在**カリカツト**港找到。

●**フエルナンド・ディアス**:参谋，拥有优秀的洞察力，在**ヴエラクルス**落脚。赌硬币赢他(关键在于他取币时的币数为13、9、5)即可加入，**リル**的起始伙伴。

●**チェザーレ・トーニ**:见张，富家子弟，爱好天体观测，为寻找自己的船只而四处奔走，在**アレキサンドリア**可以找到。

●**ヅヤム・ルドワイヤン**:能力平均，性格豪放，因受人陷害而辗转于各地。在**バタヴイア**寻得，**ホアメイ**的起始伙伴。

●**コリオ・エルネコ**:测量士，舵手，退休海员，好烈酒。在**ヅェノヴア**港可以找到他，**ラフアエル**的起始伙伴。

●**エミリオ・フエローグ**:料理长，饲育员，是个副斗牛士。住在**セビリア**港，**リル**的起始伙伴。

●**ヅエナス・バサー**:葡萄牙人，爱好机械，说得力高，在**リスボン**港可以找到，**ラフアエル**的起始伙伴。

●**クリステイナ・フリオ**: 剑术高超的女剑士，一头红发，为男友的无聊追求而头疼不已。**フリオ**的孙女，由**フリオ**提及后，在**ロンドン**港寻得。

●**アンヅエロ・ブシチーニ**: 没落贵族后代，为寻找失散的妹妹而四处奔走。生命力强，剑术高超，在**イスタンブール**港可以找到他。

●**ユキヒサ・シラキ**:斩达队长，日本会津人，为完成家传"白木剑法"而努力，在大阪找到，**ホアメイ**的起始伙伴。

●**アル・シン**: 雇佣兵，战斗力强，爱好和平，在**バスラ**港可以找到他。

●**イアン・ドウーコフ**:商人之子，相



貌英俊，剑术极高，在**ソファラ**港找到**ホアメイ**的起始伙伴。

●**ユリアン・ロベス**：一头金发，无特长，执着的追求杭州的酒吧女——美华，在杭州找到他。

●**イファ・ンル**：谜一般的朝鲜少女，修行道术，在京城可以找到她。

剧情航海士篇

●**セラ・シャルバラーズ**：印度某国的公主，绝代佳人（魅力100），因祖国被**ウッディーン**所灭而被当作奴隶卖到西非，被**ホドラム**救出。

●**クラウデイオ・マナウス**：冲锋队长，体格健壮，性格莽撞冒失，生命力高，**ラファエル**的起始伙伴。

●**アルカデイウス・エウドシオス**：雅典图书馆管理员，女扮男装后出海，后来在洗澡时被**クラウディオ**撞见而暴露了秘密，两人也因此产生了感情。可以在**アテネ**找到，同时加入的还有**ハンス**博士（不可装备在甲板上，但在看宝物时会出现“助言”，从而解释宝物的作用）。

●**カミル・オーフエルアイセル**：与**リル**同龄，少年时就被她不可思议的魅力所吸引，此后一直追随着**リル**。

●**シエンヤン**：**ホアメト**的助手，从**ホアメト**父亲时就跟随着李家。

贸易心得篇

1. 这一代中，贸易难度相对简单，只要是本港没有的货物，一般都有利可图，但必须先和王宫或总督府签下合同（100%不可），一枚钱币代表1%的占有度，占有度越高，每月产出的商品数量越多，商品等级亦越高。交易品等级分1—5级，1级最佳，各等级买价相同，卖价可相差许多。

2. 交易品在两地间相互交易的原则，以同类商品最佳，这样可以使物价稳定，以维持长远利益。在本作中，被卖出的交易品将不断降价，被不断买进的反之。

3. 在流行港口抛售该港流行品时，价格会是平时的5—6倍，另外可得到推荐，提高在本港的占有度（1份商品提升1%）

获得流行情报有以下几种可能：

A. 从酒吧女处

B. 由交易所指令“相场情报”处（需金币50枚）

C. 广场处

D. 利用宣教师在广场作“交易品配布”也可制造流行，不过要等一段时间

4. 推荐黄金航道：

A. 如果**カエンヌ**港的烟草和香料卖到**ヴェルデ**港，利润非常丰厚。

B. 把原产物**タバコの**苗木（从**ハバナ**购得）交给**クレタ**交易所，增加特产品**タバコ**，然后用**クレタ**的**タバコ**和邻近港口绒毯进行交易，实为黄金航线。

C. **ルワンダ**港的琥珀，珊瑚与**サンニヅヨルヅュ**港的象牙交易。

D. 本作中利润最高的一条航路：在**ハバナ**城门得到原产物——炼金术书，并交给西非**ルワンダ**港以增加特产品白金，用来和东非**モガデイツオ**港特产——黄金相互交易（当然要大力投资港口以提高交易品的数量和质量）。

注：以上航路关键是促使两个港口相互流行（广场使用“交易品配布”）

海战心得篇

1. 按照个人爱好，如果用白刃战，就要多修几个海兵洁所，以提升水手上限；还要努力提升斩达队长的剑击术，以应付单挑的情况；如果喜欢速战速决，则多建几座炮台（和海兵洁所一样，最多四个），以及选择合适的航海士充当炮击手，用以提高炮弹的命中率。不过，如果需要大量金钱，还是白刃战为佳（取敌总资金之10%），但选**ホドラム**击沉敌舰仍可获得瑞典国王的偿金。

2. 白刃战时尽量以旗舰和敌人旗舰相遇。单挑如不成功，则需用其他舰船消耗敌人水手，待敌人水手不足时，再行靠近，以妨旗舰水手全灭，损失舰船。

3. 海战时，将舰船侧弦对准敌舰头尾，即海军流行的T字型战法，效果最佳。

4. 许多大港口的发展度、武装度足够高时，都有隐藏舰船。北海的港口武装度到7000以上时可以购的本游戏最强舰船——战列舰；东亚港口武装度7000以上可以买到本游戏耐久度最高的舰船——铁甲船（但它只有一个帆且需要水手多，并不很实用）。

5. 消灭敌方势力的几种方法：

A. 海战胜利一次，敌势力所有港口占有度下降2点，50次后降为0，金钱大赚。

B. 投资港口至100%，使敌势力下降为0。有些港口只能投资至98%或99%，这时海战胜利一次即可挤掉敌人仅有的份额。酒场的不利传言和买收亦能收到同样效果。当然炮击敌势力，独占契约港也是个不错的选择，可提高占有度10%。但切忌不宣而战，这样即使获胜也无法在港口有所作为，只能补给出港。

6. 每次海战中敌我位置都不相同，因此在同一次战斗中有时可轻松获胜，有时却一败涂地。即使玩家拥有最强舰队，也不能掉以轻心，反复Save是最好的方法。

7. 于造船厂购买一艘有三个帆的船，配给1个水手，出港后在港口周围行驶。当水手疲劳度超过70可迅速升级，疲劳超过90后应及时在岸边搜索，用找到的温泉，土著欢迎等方式降低疲劳度。温泉为东亚最多，杭州附件为最佳地点。在只有一名水手搜索时，不论如何也不能让水手逃走或死亡，笔者曾于4小时内将手下由50级升至200级！

8. 每位主角得到谜之小物的方法都不相同，霸者之证的位置也因人而异，应注意寻找并完成在同业工会委托的事务。

文/程涛、刘辉　责编/PERFECT

★附录：大港口内一般都有遗迹和教会（有的需在城门中探索）。在特定日期进入其中就能参加仪式，从而提升提督及航海士的能力值。下面是本作中19个遗迹举行仪式的时

地域	港口及仪式日期
地中海	**セビリア**港—15日；**ヅェノヴァ**港—17日至19日；**アテネ**港—21日；**イスタンブール**港—24日至26日；**アレキサンドリア**港—27日
北海	**ロンドン**港—2日至4日；**ハンブルク**港—7日；**ストツクホルム**港—9日
新大陆	**ハバナ**港—7日至9日；**ヴエラクルス**港—11日至13日
非洲	**サンニヅヨルヅュ**港—3日至5日；**ソファラ**港—8日
印度洋	**バスラ**港—12日至14日；**カリカツト**港—16日至18日
东南亚	**マラツカ**港—21日至23日；**バタヴイア**港—每月24日
东亚	杭州—28日至30日；京城—3日至5日；大阪—4日至6日



心跳纪念品 2

~令阳 下光与琴子告白的方式大公开~

与其她女孩的约会是4个月1次吗?:对于阳下光以外的女孩,玩家可以以4个月一次的频率来约会。只要定期约会,就不会伤害到对方,也就不会出现讨厌的爆弹了。反之,如果频繁约会的话,又会导致自己喜欢的女孩的友好度下降。总之,除了自己最喜欢的女孩外,要与其她女孩保持若即若离的微妙关系!

PS	厂商:KONAMI	类型:SLG
	发售日:98.11.25	其它:对应 PDA

在这个游戏中,有关"阳ノ下光"的特殊事件共有16个(见右表)。在数量上看好象与其她角色没有太大的差别,但发生条件却稍微严苛了一些。因为有不少事件的前提都是必须在童年时达成某条件。如果想在第一次游戏中就触发所有事件的话,玩家就要好好地把童年时的特殊事件全部找齐。至于事件内容,多半是表现她与主角之间青梅竹马关系的特殊性的。温馨地追忆着往事的阳下光真是非常可爱哦!

阳下光喜欢的礼物是?

第一年	
香水の小瓶	非常喜爱
スニーカー	喜爱
ホラービデオ	讨厌
第二年	
ガラスのペンダント	非常喜爱
最新ポップス CD	喜爱
迷彩バンダナ	讨厌
第三年	
ガラスの置物	非常喜爱
参考书	喜爱
スパッツ	讨厌



序号	CD 数	好感度	发生时间	其它条件及事件概况
1	4、5	ときめき	随机	华澄的**ときめき**度在普通以上时,会在放学时发生(除了校庭之外)。必要条件是在幼年期时小光曾嫉妒过华澄。
2	4	友好、ときめき	无特定期间	只要满足左表的条件,到动物园约会就会发生。必要条件是幼年期时必须发生过和小光去●●这个与华澄有关的事件才行。
3	3、4	ときめき	无特定期间	这是在一般约会后发生的追加约会,在第一次到咖茶店约会时就会发生。注意,有间接接吻的场面哦。
4	3、4	ときめき	3.15~4.15	满足左表的条件,到中央公园去约会就发会发生。事件中阳下光会骑着单车登场,是个充满甜密气氛的事件。
5	4	ときめき	6.25	条件是在幼年时曾与阳下光吵架,并大骂"**バカー!**"的事件。本事件的内容是在送生日礼物时回想起童年的事。
6	2、4	体度 LV 1~2	7.1~8.31	约会地点在海边,但约会当天下雨的话就不会发生该事件了。在海边的阳下光真是太耀眼了!
7	3、5	ときめき	9.1~11.30	只要满足左表的条件,去逛街时就会发生。但前提是要在童年时与阳下光走散过。
8	2、3、4	友好、ときめき	1999.8.18 2000.8.16 2001.8.15	这是讨厌恐怖事物的阳下光不肯参加"试胆大会"的事件,会发生在陆上部夏令营的第3天。当然,主人公的社团必须是陆上部。
9	2	友好、ときめき	1999.8.20 2000.8.18	发生在陆上部夏合宿的第5天。同样是要求主人公必须在陆上部。
10	4	友好、ときめき	2001.6.1	满足左边的条件、以及当天没下雨的话就会发生本事件。由于该事件只能在这天发生,所以若是下雨的话,就 RESET 吧!
11	4	ときめき	2001.6.2	在第3年体育祭之前完成左边条件的话,就会见到本事件。在比赛开始前有与阳下光一起吃便当的场面,一定是个甜蜜的事件。
12	4	ときめき	2001.7.19	主人公和阳下光不断参加社团活动,并累积了一定的经验值后才会发生。
13	5	ときめき	2001.11.1	必要条件是在童年时曾发生过与指轮有关的事件,以及在第3年时与阳下光同班,并在文化祭时选择进小物屋。
14	5	ときめき	2001.11.3	这是13事件的衍生事件,因此必须发生过事件13才行。戴上"**ガラスの指轮**",阳下光那无法割舍的思念令人感动。
15	5	光的告白条件已齐全	2001.12.19	阳下光必须是会告白女孩子中的第一位。在这事件中若是答应了阳下光的邀请,就不能再去参加伊集院家的圣诞舞会了。
16	5	光的告白条件已齐全	2001.12.24	事件15的衍生事件,因此必须发生过事件15。两人在圣诞夜的滑雪场约会,而后偶然的……

* * * 与阳下光的约会事件薄 * * *



事件小情报！ 童年时的事件也要注意！！

在前一页，阳下光的事件发生条件表中也已经说过，“心跳 2”中有不少事件都是必须要先发生幼年期事件才会在高中继续发生后续事件。单单这样讲有点难以理解吗？那我们就在此详细解说一下吧！举一个具体的例子来说，像是前一页阳下光的事件发生条件表中的第 5 个事件。发生这个事件的必要条件是：童年时要在公园发生与光吵架的事件才行。而为了要看到这个吵架的场面，玩家必须要在幼年时与光一起去公园，然后在堆沙场把阳下光用沙子堆的“小山”推倒。那么，光就会很生气地对主角大叫：“バかーつ！”。如果看到了这个事件，在长大后才会发生“诞生日プレゼント”的事件。也就是说，为了缩短时间而把幼年期给略过去的玩家是看不到这些事件的哦！因此，玩家对童年的事件也要特别注意！

水无月 琴子是一个标准的日本女孩，爱好日本文化。不过她生起气来也是很可怕的！在与琴子相关的事件中就有不少是在描述她这种两极化的个性的(见右表)。

还有，因为琴子是光的好友，所以就算她与主角亲密了起来，她也会苦恼得不肯承认。当然，在事件中也将她那种徘徊在友情与爱情之间的犹豫心情表现得淋漓尽致。恋爱中的少女真是辛苦啊！



琴子喜欢的礼物是？

第一年	
特选玉露茶	非常喜爱
置き时计	喜爱
英会话セット	讨厌
第二年	
巾着	非常喜爱
リップスティック	喜爱
コーヒーメーカー	讨厌
第三年	
发饰り	非常喜爱
万年笔	喜爱
キムチ	讨厌

序号	CD 数	好感度	发生时间	其它条件及事件概况
1	5	ときめき	无特定期间	满足左边的条件，在动物园约会就会发生本事件。在约会中琴子会突然问个特殊的问题。你要如何回答呢？
2	2、3、5	普通状态以上	12.1～2.28 或 29	必要条件是要加入茶道部，选择社团指令的话就会发生本事件。这里有在琴子事件中很少见的画面哦！
3	3	ときめき	12.1～2.28	约会地点选在山上的滑雪场时就会强制发生本事件。发生这个事件后就不能再到滑雪场约会了。水无月的表情会很好笑！
4	4	体度 LV3	3.1～5.31	满足左边的条件，在游园地约会，选择搭ジエツトコースター就会发生本事件。在这个事件中，下面的对话框会有很多种变化。
5	2、3、4	友好、ときめき	1999.8.18 2000.8.16 2001.8.15	这是在茶道部夏令营才发生的事件。也就是说，主角一定要加入茶道部。这个事件中的水无月会露出令人意外的弱点！是什么呢？
6	2	友好	1999.12.1	在游戏开始头 8 个月之内必须将琴子的好感度提升到一定程度，否则就不会发生本事件。
7	2	随机、无	1999.12.24	在匠所计划的双重约会对象是光与琴子时，在“谁と乘る？”的选择中，两次都不选择阳下光。
8	3	友好、ときめき	1999.8.18 2000.8.16 2001.8.15	同一个星期中，同时答应琴子与光的约会，然后在与琴子约会后的第 2 天，她会打电话来发脾气。
9	3	无	事件 8 当天放学后	触发事件 8，在那一天放学时就会自动发生。事件中，光安慰发怒的琴子，而后三人结伴回家。
10	4	ときめき	2001.6.1 前随机发生	阳下光主动邀约时答应她，然后在约会当天校长会打来电话，在出现选项时选择“水无月さんが……”就会发生本事件。
11	4	无	事件 10 发生后，约 30 天的水曜日	触发条件是必须发生过事件 10。发生的时期只是一个大致上的标准，可能会略早或略晚些。会话时选“ああ、いいよ”较好。
12	5	ときめき	2001.11.2	会发生在第 3 年文化祭的前一天。在第 3 年与琴子同班，在文化祭时选砌茶店、选择准备文化祭的指令数次后就会发生。
13	5	ときめき	2001.11.3	第 3 年时与水无月同班，在文化祭时选砌茶店，而后就可以见到穿着印度服装的琴子了！
14	5	ときめき	2001.12.17	主角在第 3 年第 1 学期和第 2 学期的期末考试中拿到第 1 名的话就会发生本事件。
15	5	琴子的告白条件已齐全	2001.12.24	条件是琴子必须是会告白女孩子中的第一位。那么在伊集院家的圣诞舞会中，琴子就会对主人公……
16	5	琴子的告白条件已齐全	2002.2.20	在校舍的屋顶上会发生光与琴子两人交谈的事件。能看到这个事件的话，就代表琴子有很大的可能性会告白。



世界足球·实况胜利十一人4

~尽现足球神髓的深奥系统~

自去年9月3日KONAMI推出了“WE4”，似乎其它公司的足球游戏都失去了存在价值。这款足球游戏无论从动作真实性，战术多样化，还是操作性上都达到了现阶段足球游戏的顶峰。在4推出之前，笔者一直认为“WE3 FINAL”版在模拟真实方面已几近完美。但是看到4中的球员用身体卸球的动作，以及面对大力射门队员下意识的闪避动作时，笔者不得不感叹——KONAMI简直把足球游戏做神了！

PS	厂商:KONAMI	类型:SPG
	发售日:99.9.3	其它:对应振动手柄

这款足球游戏的最大的突破，是把人与球始终作为两个独立的元素来处理。这也是许多玩家不适应此游戏的原因。但正因为有了这样的设定，才使得“WE4”在操作感上达到了空前的真实。游戏中，你必须始终保持精神的高度集中，确保你的球不被断走。因为前作中那种带球狂过数人的马拉多纳式进球很难出现了。根据选用球队的不同和玩家喜好的差异，大家都可以在游戏中建立起鲜明的个人风格：或重地面进攻，打巴西的轻灵飘逸风格；或高举高打，作英式足球的拥护者；更可以全攻全守，学荷兰作球场上的主宰。总之，足球的精髓与游戏的精髓在这里得到了近乎完美的结合。

与前作相比，本作的电脑AI有所提高。HARD难度下电脑拼抢极其凶狠，射门准确。不过只要做好防守工作，也有可能遇强队而不失球。总之，这款足球游戏的一切都在向真实靠拢。

有关“WE4”的战术技巧热烈募集中！

★控球、盘带及过人

4代中强化了防守，想要拿稳球不被断是很难的。过人基本有下面几种方法：

1. 和3代一样的直接晃动过人；
2. 斜向盘带过人（带球时按R1）；
3. 假动作（×+□）扣球过人，此法突破时很有效，但要求带球队员能够准确判断对方球员上前逼抢的时机，距离，一定要留一段距离；
4. 画圆式加速过人，即绕个圈子把对方甩掉，用高速度的队员效果最好。

另外要注意，拿球时尽量不要正对对方球员，要斜向带球或传或射，这样球才不会被轻易断掉。——长春 何舒鹏

★防守的心得

防守的好坏决定一场比赛的胜负。防守时，你要着重盯带球的人，但也不要忽视了前面的队员。盯带球的人，尽量封住传球的路线和射门角度，如怕自己盯不住，随时注意按“△”键让守门员出击，只要带球队员一传球，就让守门员出击（接近球门的情况），从而彻底瓦解对方的进攻。如果你按住“L1”键，再按“╳”键，你的队员会互相补位。防直塞球时，不能冒然冲出去断球，应根据来球方向去防接球的队员。

抢球时，不能总按住“R1”与“╳”键不放，这样很容易被对方晃过，你要先跟着他跑，一下一下地按“╳”键，这样可以增加断球的几率。对方发动长传反击时，你不能一味地按“╳”键，因为有可能漏顶，应看准了再顶。防角球时，尽量迎着球去顶，顶球时最好用“□”键，这样顶得更远。另外，WE4中对手在己方禁区附近射门时，电脑会让附近的队员自动铲球，这既有好处也有坏处。好处是能挡住别人的射门，坏处是若防守队员在后面，他也会去铲，这样就等着吃牌吧！因此，对方过了一名队员，玩家就要快速换人，不要总让一个队员跟着跑。——四川隆昌 袁锅勇

★心理战最关键



如果你在观看足球比赛时能够感受到欢乐和痛苦，那么你肯定是一名好球迷，但如果在游戏中你有这样的情绪波动，那么你很难成为高手！这并不是说真正的球赛与游戏相矛盾，相反它们是统一的。因为激动的心情会影响你的判断力，令你不能从容的应付比赛，从而失去对整个局面的把握，这就出问题了。电脑之所以常能利用很少的攻势进球，其原因在于它没有情绪的影响，所以能在各种选择中找出最合理路线（相对来说）并把握住机会。足球是圆的，球场上什么事都会发生，意外的领先、或意外的落后都是正常的，出现失误也是正常的。要想抑制对手，先要控制自己的心态和情绪，你的对手不会采用有利于你的打法或阵型的。从某种程度上将，足球游戏倒有点像战棋游戏，成败在于“算计”对手和保持平稳的心态，从容应敌。——RED HAWK

WE4战术心得大募集

募集1: 某国家队的特殊阵型配置（附图），以及针对该阵型的攻防技巧；
募集2: 攻防中的综合技巧；
募集3: 某特定阵型（特定队员）的进攻路线；
募集4: WE4中的有趣现象和自己对于KONAMI足球游戏的感想；

来稿要求表达清晰，内容详实可靠，不限字数。有条件的玩家最好附图说明。欢迎读者通过本刊E-MAIL地址来稿。

请撰写前言和球员参数值的玩家与本刊联系，告知真实姓名、通讯地址。

球员的各项参数值

球星,球队的灵魂。只有拥有出色的球星,再加上强大的整体实力,才能算是一支真正的强队。本作对球员的能力做了极为细致的设定:

OFFENSE:进攻意识,决定进攻队员的跑位能力及对球路的判断;

DEFENSE:防守意识,决定防守队员的卡位能力和对落点的判断;

BODYBALANCE:身体平衡性,抗冲撞能力。一般来讲,球员的身材越高,该数值越高;

STAMINA:体质,耐力,在场上持续跑动的能力和抗冲撞的能力。

SPEED:最大速度;

ACCEL:启动速度,加速度,本项数值达到9的只有吉格斯;

JUMPPOWER:弹跳力;

HEADINGACC:头球命中率。数值越高,顶的越准;

TECHNIQUE:技术,控球和技术衔接能力。数值越高,连续做动作能力越强;

PASSACC:传球准确度,中场核心的必备能力;

SHOOTPOWER:射门力量,决定远射能力的重要数值;

SHOOTACC:射门准确度。射手的决定条件,数值越高,射门角度越好,同时不易打高;

DRIBBLE:过人及停球能力。此项数值越高,过人能力越强,同时带球奔跑速度越快。

CURVE:弧线球技术,决定发任意球质量的重要依据。

RIGHT/LEFT:队员射门时的习惯用脚,影响传球及射门的精度;

除此之外,还有一项隐藏设定——积极性,可以在球员编辑模式中看到,队员积极性越高,比赛中活动范围越大。

53支国家队的选手平均能力排序

下表是国家队选手平均能力值的排序。玩家要注意的是,下表所给出的排名仅供参考,因为除队员能力值外每支国家队还有整体的攻防能力值和身高等因素。另外,某些球队的排名高是由于同一位置有多名能力值较高的队员,但并非后场、中场、前场都有出色的队员。相对而言,游戏中选择球队时所显示的各项能力的综合数值更具代表性。

序	国 名	平均值	序	国 名	平均值
1	ブラジル(巴西)	6.283	28	ブルガリア(保加利亚)	5.880
2	クロアチア(克罗地亚)	6.276	29	アメリカ(美国)	5.876
3	フランス(法国)	6.247	30	サウジアラビア(沙特)	5.867
4	オランダ(荷兰)	6.243	31	チリ(智利)	5.851
5	イタリア(意大利)	6.227	32	スロバキア(斯洛伐克)	5.845
6	ユーゴスラビア(南斯拉夫)	6.195	33	ペルー(秘鲁)	5.842
7	ドイツ(德国)	6.195	34	ポーランド(波兰)	5.832
8	カメルーン(喀麦隆)	6.184	35	エジプト(埃及)	5.824
9	アルゼンチン(阿根廷)	6.122	36	フィンランド(芬兰)	5.821
10	パラグアイ(巴拉圭)	6.100	37	ロシア(俄罗斯)	5.807
11	メキシコ(墨西哥)	6.096	38	ウルグアイ(乌拉圭)	5.805
12	ナイジェリア(尼日利亚)	6.077	39	ジャマイカ(牙买加)	5.800
13	スペイン(西班牙)	6.065	40	スイス(瑞士)	5.796
14	南アフリカ(南非)	6.065	41	トルコ(土尔其)	5.790
15	コロンビア(哥伦比亚)	6.048	42	オーストラリア(澳大利亚)	5.785
16	イングランド(英国)	6.045	43	イラン(伊朗)	5.769
17	ノルウェー(挪威)	6.006	44	日本	5.760
18	ポルトガル(葡萄牙)	5.974	45	ハンガリー(匈牙利)	5.756
19	チュニジア(突尼斯)	5.964	46	韩国	5.752
20	ウクライナ(乌克兰)	5.954	47	ギリシア(希腊)	5.727
21	デンマーク(丹麦)	5.928	48	スコットランド(苏格兰)	5.710
22	モロッコ(摩洛哥)	5.915	49	UAE(阿联酋)	5.682
23	オーストリア(奥地利)	5.915	50	アイルランド(爱尔兰)	5.623
24	ルーマニア(罗马尼亚)	5.912	51	ウェールズ(威尔士)	5.623
25	スウェーデン(瑞典)	5.893	52	北アイルランド(北爱尔兰)	5.613
26	ベルギー(比利时)	5.893	53	中国	5.515
27	チェコ(捷克)	5.893	—	——	——

操作系统

○:长传,防守中为铲球;

×:短传,防守中为断球;

△:传身后球,防守中为守门员出击;

□:射门;

R1:加速;

L1:换人;

R2:攻守强度调整;

L2:战术运用;

L1+△:过顶传身后球;

按住L1按×:地面二过一配合;

按住L1按○:空中二过一配合;

L1+□:挑射;

带球中L1连按:晃动;

带球中□+×:射门假动作;

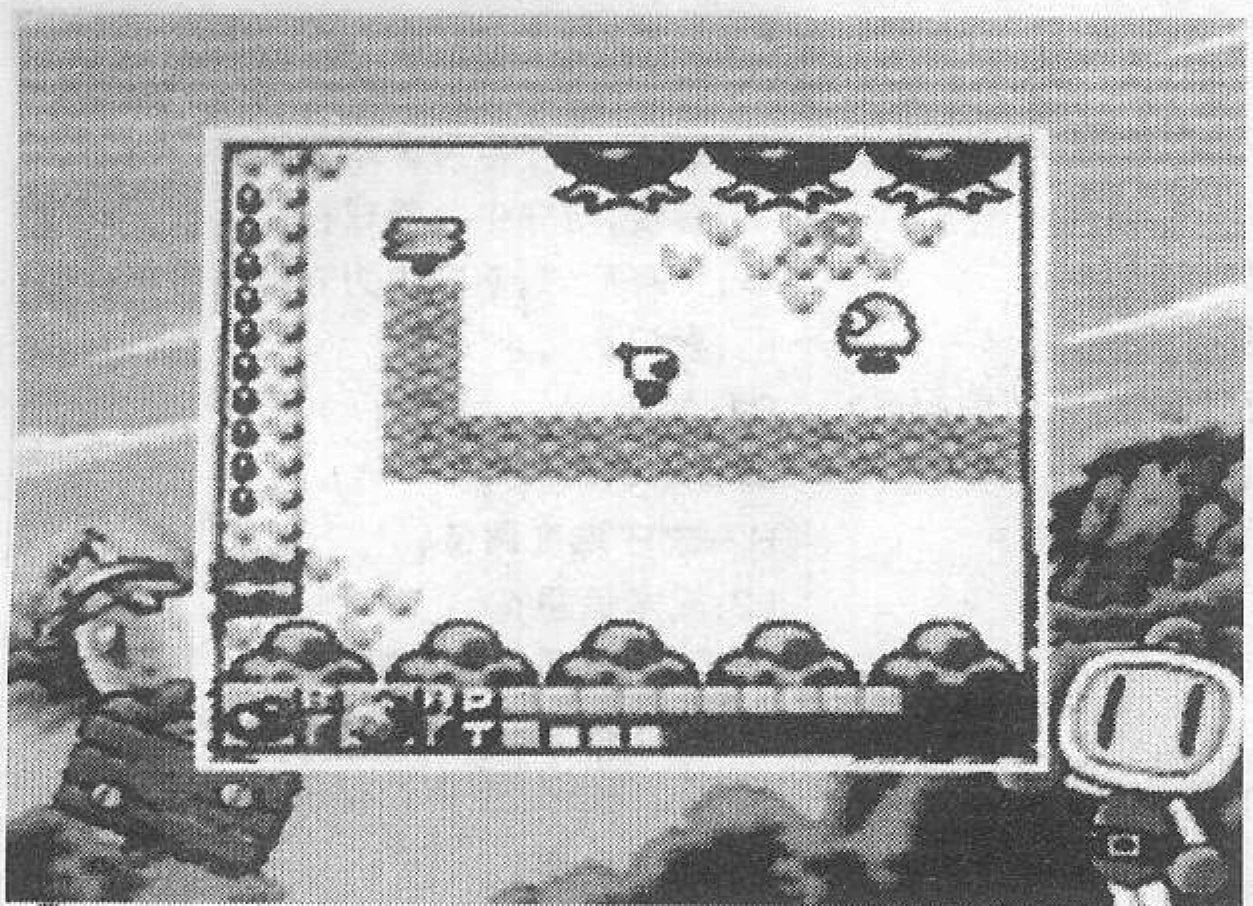
战术设定

1. Normal——无特殊战术设定
2. Center Atc——中路集中
3. Right Side Atc——右路拉开
4. Left Side Atc——左路拉开
5. The Other Side Atc——反向拉开
6. Change Side——左右换位
7. CB Overlap——全攻全守
8. Zone Press——全场逼强
9. Counter Atc——防守反击
10. Off Side Trap——造越位
11. 临时阵型
12. 临时阵型

球队设置

- 更换队员
- 定位球主罚者
- 结构
  - 阵型
  - 防守
    - 保护
    - 区域
    - 盯人
      - 普通
      - 只看人、不看球
  - 助功(红箭头表示助功、蓝表示拖后)
  - 站位(拖后SW、自由人LIB)
- 战术
  - 战术
    - 手动
    - 自动
  - 攻守强度
    - 手动
    - 自动防守
    - 完全自动
    - 自动进攻
- 记录

——杭州　唐乐



炸弹人历险记

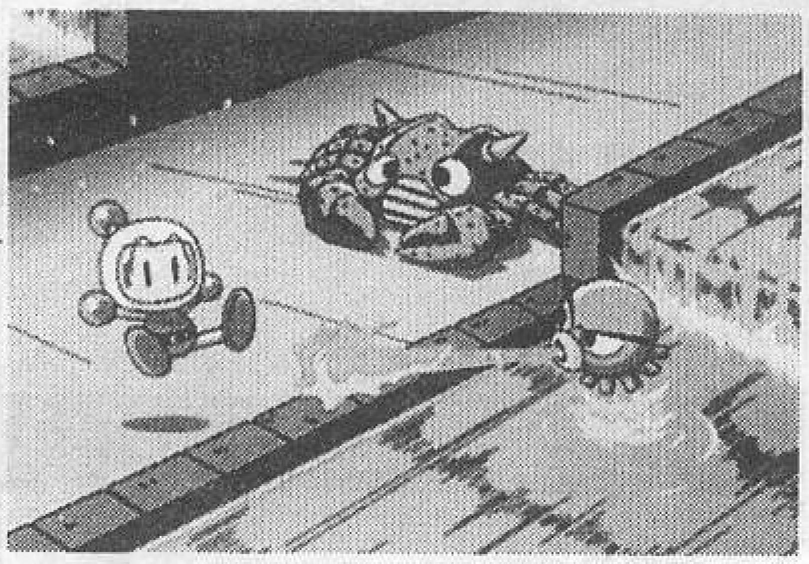
~炸弹专家的爆破心得~

明眼读者大概早就发现本刊对于 GB 的“偏爱”了吧，自 98 年起，我们每期月刊都会为读者奉上一两款 GB 游戏攻略。当然这与广大 GB 玩家的热情来稿是分不开的，在此除了感谢每一位来稿来函的热心读者外，还希望广大 GB 玩家一如既往的支持本刊，踊跃投稿。

GBC	厂商:HUDSON	类型:A・RPG
	发售日:98 年	其它:对战线

利用爆弹惩处怪兽罪犯的炸弹人登陆 GB!

Hi，地球上的广大 GB 迷好！我是来自“澎叭星球”的一名宇宙警长，名叫“澎叭曼”（翻译成地球上的语言就是为“炸弹人”的意思）。最近，我在执行一项特殊的使命，内容是捉拿一批宇宙罪犯，并将这 52 名宇宙怪物从宇宙各地用我专用的“澎叭宇宙穿梭机”集中关押到“澎叭星球”去。



当我美滋滋地驾驶着穿梭机，看了一眼那些被关押的罪犯时，心里不禁想到回去以后我的职位、收入、还有爱情……

“什么？那是什么？”我突然发现在后方有四个正体不明的发光体直冲而来。还未等我反应过来，我的飞船就在一声巨响中分解了，坠向了一颗星球（反应这么慢，还是宇宙警长呢）。轰的一下，我失去了知觉……也不知过了多久，我苏醒了过来，虽然自己没有生命危险，但是罪犯全逃跑了。我走出残存的飞船环视四周，原来这是一个名叫“和平镇”的地方。但是在镇子的外面，由于怪物的作怪，充满了危险。对，为了恢复“和平镇”往日的祥和；为了伸张正义，惩治罪犯；为了回到“澎叭星球”，我以“澎叭曼”爷爷的名义发誓，抓回那 52 名罪犯，找回 4 个飞船引擎！

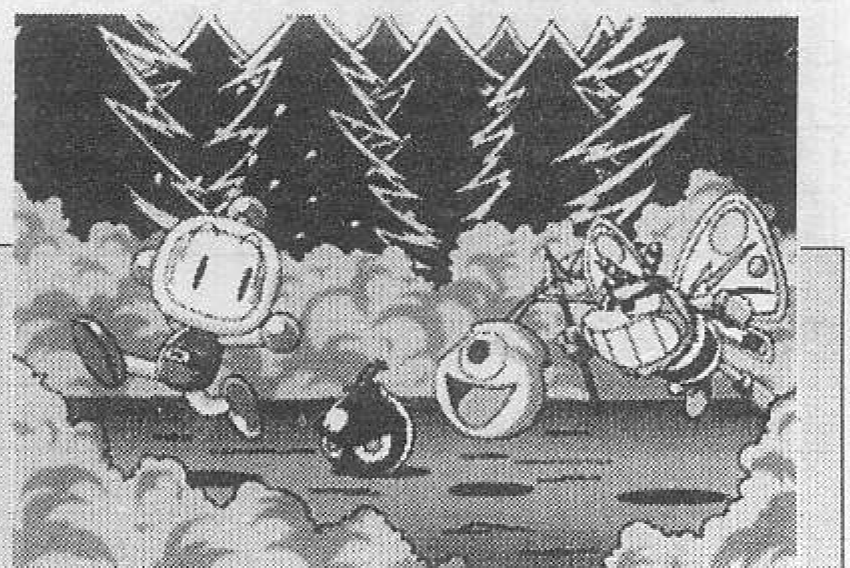
我先去镇中的图书馆转一转（D5），里面有 6 排书架，分别介绍武器、装备的用法。有了这些常识，我向镇右边出发了。刚开始时，我只有一种炸弹作为武器，另外只有一种道具——笛子。无论在哪里，只要使用笛子，我就能回到镇中。（嘿，别忘了飞船旁木牌边的胖胖兔子处可以 Save。）

我从镇子左上边的草原区域开始“工作”——收服那些罪犯（怪物），然后转战右上的森林区域，此后是右下方水塘区域，最后是镇左下的沙漠区域。没过几小时（写错了吧？是几十天吧！），我就将所有 52 名罪犯全部捉回来了。当然也找到了能够令飞船重返太空的 4 枚引擎。

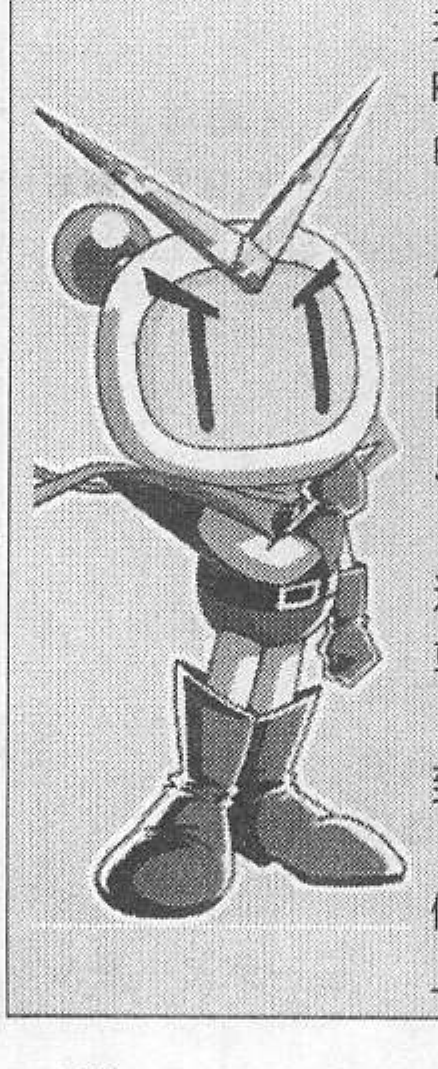
此时我回到“和平镇”，我的飞船又可以开动了。按下飞船的“たびたつぞ（起程）”键，飞船又升入了太空……（嘿，事情还没完呢！）

接下来便是与最终 BOSS **カオス**的决战，而后才是最终的结局。

文/方新　责编/PERFECT



玩家提供的“炸弹人”相关话题



话题 1：本游戏无论从画面、道具、还是迷宫内的机关设定都酷似任天堂的 GB 名作“塞尔达传说”。喜欢 A・RPG 的玩家这次可以爽爽地炸一回了，体验一下 eary 版的“塞尔达传说”。

话题 2：游戏中的炸弹与真实情况有很大差距，请各位“炸弹专家”勿在生活中模仿！

话题 3：当四个区域的 BOSS 都抓到后，就可以乘飞船回家了。但这样是无法真正结束游戏的，所以一定要将全部 52 名怪物全部俘获，而后挑战最终 BOSS **カオス**。

话题 4：游戏初期时，某些区域的怪物无法收服，但这并不影响游戏的进程。待进入游戏中后期，“圆圈炸弹”或“飞速炸弹”入手后，就什么都不怕了。

话题 5：本文中“F—8”等表示座标数据，设定为：从左到右 1→8，从上到下 A→H。

话题 6：游戏中，在每个座标点都能得到物品。如果你在某处没有任何发现的话，就一定要仔细寻找。例如戴上眼镜，或是用铲子把地挖一遍。

话题 7：本文中“?”的区域为笔者未能解决的地方，望 GB 同好或某位炸弹专家来信点明。

话题 8：此类游戏的最大卖点就是各种谜题和 BOSS 的消灭方法。下文特提供以下 4 则战 BOSS 的提示：

★战**ウォーターコマンダー**：因其可发出水珠，使自己的炸弹无效，所以只要穿上跑步鞋躲避它发出的炸弹即可，看着它被自己的炸弹炸死。

★战**エレキコマンダー**：穿上快速鞋，画圈似的躲避它的攻击，同时向它扔炸弹就能将其搞定。

★战**ハリーケーンコマンダー**：穿上快速鞋躲避其攻击，同时用飞速炸弹或圆圈炸弹还击。

★战**バーニングコマンダー**：装备上翅膀和金盔甲，使自己一直浮于空中，同时抓住机会一次设置两枚圆圈炸弹，耐心地与敌人周旋。

ぶき(武器)	效果
1. ノーマルボム(普通炸弹)	爆炸成十字型,无特殊效果产生。对一般地面的人有效。对空中敌人、水中敌人无效。
2. アイスボム(冰冻炸弹)	爆炸成功后,对敌人产生暂时的冰冻效果。提示:对某处的喷火敌人有特效。
3. ポイスンボム(毒性炸弹)	爆炸成功后,使敌人行动变缓慢、迟钝。
4. せつかちボム(急速炸弹)	爆炸时间短,小心别炸了自己。
5. のんびりボム(慢速炸弹)	爆炸时间长。提示:与其他炸弹配合使用,可解决F8迷宫内的一个机关(同时炸中四个开关)。
6. ボヨヨンボム(蹦跳炸弹)	将其投出去的话,打中障碍物会跳过去。
7. ためボム(蓄爆炸弹)	使用后再将其举起的话,可将炸弹威力最大蓄至第5阶段。
8. ドクロボム(骷髅炸弹)	爆炸后产生いろん(异议)的效果。
9. じらいボム(地雷)	敌人一踩上就爆炸。配合"翅膀"使用对付如F1处的蛇效果明显。小心别自己踩上了!
10. サークルボム(圆圈炸弹)	爆炸成圆圈状,对空中敌人特别有效。提示:B4处的树形怪物可用此类炸弹解决。
11. ホーミングボム(追身炸弹)	对这种炸弹踢或投掷的话,会产生追敌爆炸的效果。
12. スピードボム(飞速炸弹)	比一般炸弹轻,可以飞速地向远处投去。爆炸成圆圈状,在未得到"圆圈炸弹"前可用其解决不少问题。
13. アクアボム(水雷)	唯一能在水中使用的炸弹。
14. ラジコンボム(大集合炸弹)	集3张交易卡而成的炸弹。效果不明。
15. ライトボム(右旋炸弹)	投掷或踢时,炸弹会朝右方转弯。
16. レフトボム(左旋炸弹)	投掷或踢时,炸弹会向左转弯。
17. ヨーヨー(溜溜球)	投出的溜溜球碰撞设置的炸弹,可使炸弹移动。
18. !?(舞蹈)	在四个炸弹人塑像前使用,会使宝物出现。(C2,A7,E8,E1)
19. スコップ(铲子)	可用之铲地面找回复1个生命的迷你血块。有时也会挖到意想不到的宝物。
20. シールド(盾牌)	可用来防卫迷宫内及敌人射来箭。不过得注意方向。不是很实用。
21. パンチ(拳击手套)	可以使敌人被揍晕,也可使设置的炸弹炸飞掉。
22. ウイング(翅膀)	可以在一定时间内使自己飞起来,飞行时无敌。提示:某些区域非得用之。将之配合(9)、(10)使用,即使BOSS都轻松摆平。
23. ジャンプシューズ(跳跃鞋)	上下台阶,跳跃1个间距时有用。(22)未到手之前,很管用。
24. ダシュシューズ(跑步鞋)	加快行动速度。效果与装备中的"高速鞋"相同。
25. パワーグローブ(强力手套)	有了它,可举行任何炸弹。再按一下即可投掷。提示:在对付F4处的怪物时,必须用到此武器。
26. ハンマー(锤子)	用其可消灭B5处的怪物。也可打椿子。
27. リモコン(爆炸控制器)	与炸弹配合使用,可制成遥控炸弹。
28. タックルベルト(腰带)	也将敌撞晕,也可在迷宫内撞开关。

そうび(装备)	效果
1. シルバーアーマー(银盔甲)	穿上这种甲衣,可使受到的攻击减半。是初期的常用防具。
2. ゴールドアーマー(金盔甲)	穿上这种甲衣,可使受到的攻击成为1/4。是中后期及打各区域BOSS的理想防具。
3. ミラクルアーマー(奇迹盔甲)	令"冰炸弹"、"毒炸弹"、"骷髅炸弹"对自己无效。
4. テレポアーマー(传送盔甲)	当主角受到攻击时,自己会在本处画面的某处出现,这样可去一些非常之地。提示:如A1的宝箱、水塘、瀑布处。
5. てつゲタ(铁屐)	可使自己体重加重,对解决迷宫内的某些机关有用。但行动会很慢。
6. スピードシューズ(快速鞋)	加快行动速度。
7. ハイスピードシューズ(高速鞋)	使行动速度达到最高。与跑步鞋等效。
8. キックシューズ(踢蹴之鞋)	穿上这种鞋,踢炸弹就像踢足球一样简单。
9. ミラクルシューズ(奇迹之鞋)	穿上这种鞋,走钉板也不怕。
10. めがね(眼镜)	可找到4个隐藏的宝箱。(A1,D8,E3)
11. プッシュブレスレット(推物腕)	可推动岩石阵,找到出路。
12. さんそボンベ(氧气瓶)	可以去井下及深水区寻宝。
13. ヘルメット(头盔)	可以自由地穿行在落石阵。
14. ランプ(提灯)	在某一处的迷宫内找到路。
15. フルファイヤー(最大火力)	爆炸效果达到最大。
16. レザーアーマー(激光盔甲)	最终BOSSカオス的攻击减半。

てき(敌人)黑名单

そうげんゾーン(草原区域)
1. バロム
2. ブロル
3. クリン
4. フニヤ
5. ペギー
6. バクロン
7. パース
8. オニール
9. グレイン
10. イノッシー
11. アーチャ
12. トレント
13. ウルーターコマンダー

しんりんゾーン(森林区域)
1. メカメガドン
2. シツコイン
3. サンデイ
4. モグモグ
5. カジュウ
6. カメーストーン
7. バドー
8. ヤドール
9. マッドフラワー
10. デビルアント
11. モスキラー
12. ブルプルーン
13. ニレキコマンダー

みずへゾーン(水塘区域)
1. ピノキオン
2. アイスモン
3. マタンゴ
4. シーバルーン
5. デスパイダー
6. ジュル
7. ガゴイル
8. カニバブラー
9. スカルヘッド
10. プーヤン
11. パピードラゴン
12. ラジボンジュニア
13. ハリケーンコマンダー

さばくゾーン(沙漠区域)
1. ピグミン
2. スネッキー
3. クリスタルデーモン
4. ウサピョン
5. ビックリー
6. ?
7. フライボール
8. ティンクベアー
9. ウォーキンハット
10. スパーキー
11. ファニー
12. エイテイ
13. バーニングコマンダー

★关系最终结局的怪兽合计52只。



寄生前夜 2

~超难模式也要将敌人玩于股掌~

今次我们将为大家介绍 bounty mode、supportless mode 以及 deadly mode 的攻关要点（deadly mode 是前两种模式的融合，难度更高出许多），作者将根据个别难缠敌人的特性进行说明。当然，在难度模式中也要求玩家能够巧妙地利用各种道具，特别是游戏序盘时的靶场，大家最好多花点时间，多赚些 BP 和道具。

文/前田　责编/PERFECT

PS	厂商 SQUARE	类型:AVG + RPG
	发售日:99.12.16	其它:对应振动手柄

不仅是动物，由线粒体引起的人类异化也接踵而至……

挑战极限的玩家绝不轻言放弃

supportless mode 和 deadly mode 作战心得

由于初期的魔法值很少，就需要尽量复活魔法来提升，好在所需 EXP 只有正常模式的 80%，不过还是应该尽量杀掉每一只怪物，获得尽可能多的 EXP、BP。

M950 是很重要的武器，虽然是手枪，但因为弹仓极大，所以特别适合运动战，另一方面，因为是奖励物品，不需花费 BP 就能到手，相当合算。取得它的条件在上期已有叙述，这里只简单介绍一下如何快速打倒喷火巨兽。在战斗过程中，要不断用魔法使它中毒（它自己会解毒，一看到就要补上一个魔法），战斗初期可以躲在北边的拐角处，先用魔法加强自身的防御力和攻击力，然后猛打。当看到它脸上流出血（是一段强制性的动画）的时候，说明已经接近成功，最好在连接楼梯的通道里打它，避过它的大手。

对付那些比较弱，但数量多的怪物，用霰弹枪的效果不错。可是在被包围的时候，或者不是一枪就能干掉的怪物（比如在地下掩体里的那种背上有刺、看不见脚的小怪物，或者很多蝙蝠），就不能乱用霰弹，要用风属性的魔法：**プラズマ**，使它们暂时麻痹而且仰面朝天，打起来就方便多了。其实这着魔法相当实用，也可以用来撩倒那些移动速度很快的怪物（比如人面驴），所以应该偏重于为他升级。

bounty mode 和 supportless mode 都打穿以后就会出现 deadly mode，基本上可以说是前两种模式的混合，难度更高出许多。

在这种模式里，要求玩家学会利用各种东西。比如刚开始时的靶场，最好花些时间练练，赚些 BP 和物品；在有就是那几种能够在战斗中使用的物品，特别是那种像火柴盒似的、可以使周围敌人失明的东西（具体名字忘了），在魔法不足时就靠它了。

由于在各处都可能出现生化士兵，所以必须找到应付他们的好办法，并且应该因人而异，下面是我的一点经验：

对付那些会发射飞弹的生化士兵，关键是抓住他们装填弹药的时间发动进攻。如果同时有两个出现，还可以引诱他们自相残杀，先站在他们两人之间，等其中一个开火之后就马上跑开，另外的那个便会收下所有的飞弹。

用刀的生化兵并非不能近战，最好保持一种不是太远的距离，先站住不动让他锁定目标，然后在他出刀前朝他身体侧面跑去，而他只会向锁定的地点攻击，此时也正是反击的机会。

最后是隐形生化兵，相对而言他比较麻烦，但只要记住“贴墙而立，兜后攻击”这八个字就应该没有大碍。贴住墙他就捉不到你，有时会用分身术，要注意他出现时的声音，真身出现时有特殊音效。如果看出他要扑上来，就朝他身体侧面跑，在他扑空时攻击其毫无防备的后背。

敌人变得超强仍能顺利通关吗？

supportless 和 deadly 模式的最终 BOSS 战

打第一种形态时已经不能只考虑如何取胜了，应该尽量打坏他所有的部位，赢得更多的 EXP 以便复活魔法。武器主要是榴弹，即使不买 M4A1 光用榴弹发射器也行。攻击顺序是：手、尾巴、臂部、肚子、头、颈、胸口。在整个战斗过程中，要不断用魔法维持防御力和攻击力升高的状态。攻击双手时，不要打坏一只再打另一只，而是先打肩膀两枪，然后打另一只肩膀和手。整个一条胳臂打坏以后，胸口的主炮便会张开，这时开始就要不停转圈了。接下来干掉剩下的一只胳臂，而尾巴受到攻击之后会分叉、脱落，如果攻击停止还能再生，所以一定要对着脱落后的伤口补上几枪。全部打坏所获得的 EXP 有 5000。

最终形态最大的好处是可以用来吸取 HP，所以剩下不少装回复剂的口袋（吸血魔法一定要达到 LV3）。战斗一开始就赶紧离开桥，尽量在桥的两端攻击，当然，防御力和攻击力升高是必须维持的。如果魔法值够用，重复上两次防御力提升就更好了，采取硬拼战术都行。

当她即将发动究极魔法时（画面发生波动），一定要用攻击的方法加以制止，先轰一榴弹再吸血，半点不能犹豫。





天外魔境Ⅱ

~GB 热作制霸攻略~

GB 投稿注意事项：

1. 由于 GB 游戏的译名非常混乱，所以希望准备撰写攻略的玩家参照游戏标题画面，在稿件中注明游戏“外文原名”、“制作厂商”和“发售年限”，以便编者分类整理。
2. 作者务必写清真实姓名和详细通讯地址，切记，切记。
3. 欢迎通过本刊 E－MAIL 地址来稿。

GBC	厂商：KONAMI	类型：RPG
	发售日：不明	容量：不明

死去的勇者、邪恶的魔王以及离奇的世界……

1. 基本操作：

方向键——选择、移动

SELECT——存档

START——情报菜单

A——决定、调查、交谈

B——放弃

2. 基本道具：

くろいみ——魔法使用回数恢复，战斗时不可用

あおいみ——魔法使用回数上限＋1

ちからのおふだ——攻击力＋5

まもりのおふだ——防御力＋5

しちいはね——敏捷力＋5

3. 魔法一览：

A. 攻击系（アタク）：

バアーン——敌一体火攻击

ビキーン——敌一体风攻击

ヒューン——敌全体风攻击

バキーン——敌全体雷攻击

キエロ——敌一体消去（无经验值）

B. 回复系（ヒール）：

オーラ——己方一体 HP 回复

ミナオーラ——己方全体 HP 回复

カーッ！——开机关

C. 间接系（マイン）：

ナオール——己方状态回复（解毒）

フージュ——敌一体魔法封印

ネムール——敌一体催眠

ガンバー——己方攻击力加强

4. 情报菜单：

アイテム——道具

まほう——魔法

まふう——组合兵器（钻石）

ステータス——状态

そうび——装备

ファイル——妖怪图鉴

注：路中拾到的装备需用そうび指令才能查看或装备。

少年救世主的除魔之旅

在幻之大陆，三位勇士正与大魔王展开激烈的战斗，穿过时空之门，四人来到现代世界的一间小木屋中……

こくぶちょう镇上的时钟刚报过时，男孩ナオト便从镇外回来了。他在街上找到朋友们ケンスケ和ミキ后，一块儿在镇上闲逛。与镇上的人一一交谈后，他们散步到了最南面的路上。突然一声巨响从树林中传来，三人决定去看个究竟。循声来到小木屋前，他们从门外看到大魔王正用魔法将三位勇士击倒，独自穿过了时空之门。

三人救起勇士们，并答应帮助他们消灭大魔王。于是勇士们的灵魂便附在了三位少年的身上。同时，サンドマン因担心朋友们的安危，也赶到了现代世界，将三位少年带回了幻之大陆。就这样，三位少年莫名其妙地变成了这个世界的救世主。

三人见了フィアモーヌ王国的国王和王后之后，从大臣处取了 250 元钱，从此便开始了冒险之旅。他们先去道具店补充了装备后，便向镇上的人探听消息。得知西北方的妖怪之塔上有三件“厉害”的武器后，三人便向那里进发了。打倒守塔的妖怪后，他们取回了武器。再去见国王时，遇到了另一国的勇士スピーカースおうじ。前来求援，于是国王派遣三人前去相助。在道具店购得船票（ふねのキップ）后，他们便来到码头乘船前往。

一路上风平浪静。与船上众人谈过话，三人正想返回舱中，一艘海盗船赶了上来，这年头可真是不太平。他们先让众人避开，随即与海盗交上手。这次海盗真是偷鸡不成反蚀一把米，打劫没成功，倒将一颗钻石（ファイアカット）送与他们。

船靠岸后，三人去见过国王，得知穿过北方的通道后有一座妖怪的城堡，妖怪们经常扰乱四方。三人立即出发，无奈通道被机关封死，只得转回。向镇上的人打听，得知王国东面有一位隐士，知道开启机关的秘密。找到隐士后，他却怎么也不肯说出秘密。折回后再去见国王，国王将扩音器（メガホン）交于三人。再去隐士处，借助扩音器得到了开启机关的秘密；按“上上下下左右左右 BA”的顺序踩机关即可（听起来怎么如此耳熟?居然是魂斗罗的选 30 人密码！）。原来隐士是个聋子。

他们辞别隐士，顺利通过了通道。经过了一个小镇，在东北方的森林中，找到了妖怪城堡的入口。三人在城堡中搜寻了一阵后，在地下室找到了妖怪的首领。战胜它后，他们沿通道来到了另一个时空之门。是否有点想家呢?三人回到了现代世界。出了地道，发现是在ひだかちょう镇中。没关系，去商店买张车票（ていきけん）就能回家了。可别忘了自己的任务，妖怪们已由时空之门侵入现代都市了。买了能源

请本文作者速与本刊联系，告知真实姓名和通讯地址，以便发放稿费。

(パワーハンド)后,三人重返地下。用能源开动两台抽水泵抽干池水后,便能来到一栋办工楼的地下室。

一层层搜上去,在第二层发现了两间锁着的门,钥匙在哪儿呢?在第三间房内,三人找到了房间钥匙(へやのカギ)。开启房门,他们找到了木板(ひた)和一条通道。来到四楼后,用木板搭了座桥,便来到对面房间。在这一层的另一个房间内,他们找到了关卡的钥匙(カードのカギ)。这钥匙有什么用呢?顺路返回,再沿主楼梯上三层,发现了一道关卡!再搜这层的房间,居然还有书橱的钥匙(ほんだなのカギ)。一层层去试书橱吧(My God!)。取得书橱内的情报后,在同层的主楼梯口发现了两个小妖。跟踪前去,从它们手中夺得了钢索(ロープ)。天知道这又是做什么用的。下楼去,他们遇上了パペットマスター,消灭它后,又获得了一颗钻石(アイスカット)。

对于在现代世界中会出现如此多的妖怪,三人感到很吃惊,决定返回幻之大陆去查看一下。刚出时空之门,他们便见到サンドマン,他请三人务必到他的村子去一趟。既然没有新线索,只好答应他了。回到こくぶちょう镇后,穿过原来的时空之门,来到一悬崖处,他们找到一块尖石头后,利用钢索下了悬崖,再乘转移机来到了サンドマン的村落。见过村长后,他们才知道此行的目的是为了取得三件圣器,以便将来对付大魔王。

三人利用转移机来到一片荒地上,在西南方发现了一座陵墓。经过一番努力,取得了两件圣器,却发现第三件圣器被一条地缝隔在地的另一边。只有真正的英雄才拿得到它,他们通用性的向对面走去。竟然没事!取回三件圣器后,再回去见村长时,サンドマン告之在荒地的东北方发现大魔王的飞船。于是三人又向飞船处赶去。

在入口处,他们再次遇到スピーカースおうじ。刚进入飞船,飞船竟升空而去,四人只好硬着头皮往飞船内闯去。来到控制装置后,スピーカーおうじ留下看守,三人则继续深入。他们在偷听妖怪们的谈话时被卫兵发现。在千钧一发之际,スピーカースおうじ破坏了控制装置,眼看飞船就要坠落,妖怪们弃船逃了。

三人劫后余生,决定经时空之门跟踪那些妖怪。出来时,他们已到了现代的かわだむら镇。在其它镇未找到妖怪们的踪迹,三人只好返回かわだむら镇。在镇子东北角的滑梯处,他们遇见了女孩ヒーラー。交谈后,ミキ离队而去,ナオト和ケンスケ十分担心,追过去时却又被巨石挡住去路。

返回镇子,两人去寺里为ミキ祈福,却遇到了一位法师(おしょう),愿助他们一臂之力。打碎巨石后,三人顺利穿过了山洞,来到了小镇ゆたかちょう。在此地并未发现ミキ的踪迹,猛然想起洞中还有另一通道被碎石挡住,于是三人去商店买了梯子(ハシゴ)。顺着梯子搭出的路,来到一间工厂内。打败ヒーラー的手下后,他们救出了ミキ,并得到了钻石(ウトンドカット)。谢过法师后,他们继续追赶ヒーラー而来到停靠在海边的巨轮上。经过较量,三人得到了另一颗钻石(マグニカット)和潜水衣(アクアラング),并赶上了ヒーラー,却没料到被她的手下一招打倒在地。所幸他们似乎另有要事,扔下三人匆匆走了。

不死心的英雄们穿上潜水衣继续追赶下去。在海中也有一道时空之门,穿过它,三人来到一个奇怪的小镇,镇中有许多人穿着妖怪道具,看上去还真逼真。入乡随俗吗,三人也买了妖怪道具(ぬいぐるみ)装扮起来。而后赶往镇子西北方森林里的妖怪据点探听情报。可是洞穴入口处有妖怪把守,三人无法混人。他们只好四处找妖怪打听口令,终于,火边的一个妖怪说出了口令(あいことば)。进得洞来,三人找到了特殊钻石(ピンクのカエル)及另外两件道具,并且听到了有关フィアモーヌ王国王后的计划,却不幸被小妖识破了伪装。他们杀出洞来,打败了看守森林的妖怪首领后,又获得了一颗钻石(サンダーカット)。

向西出了森林,三人发现又回到了フィアモーヌ王国境内,在旅馆中他们见到了久违的スピーカースおうじ。第二天,三人去见国王,正要说出听得的情报,突然一声巨响由外面传来,大魔王竟攻了进来,他不但带走了王后,还将スピーカーおうじ和サンドマン两人打伤。

大魔王的残暴激怒了三人。他们觉得与之决战的时刻到了。三人穿过北方的洞穴,再向东北方前进,又一次来到サンドマン的村落。换过装备,准备停当后,他们去见村长。接着,村子拔地而起,向大魔王的城堡飞去。

三人来到被大魔王摧毁的村庄,在消灭了三间有雕像的房间里的妖怪后,他们面前出现了通向大魔王宫殿的阶梯。进入宫殿后,三人找到了四块宝石:土之石(ちのたま),水之石(みずのたま),火之石(ひのたま)和天之石(てんのたま)。顺着道路走到魔宫的尽头,他们发现时空之门前有排石穴挡住了去路。试着将宝石分别放人石穴中,果然石穴消失了。

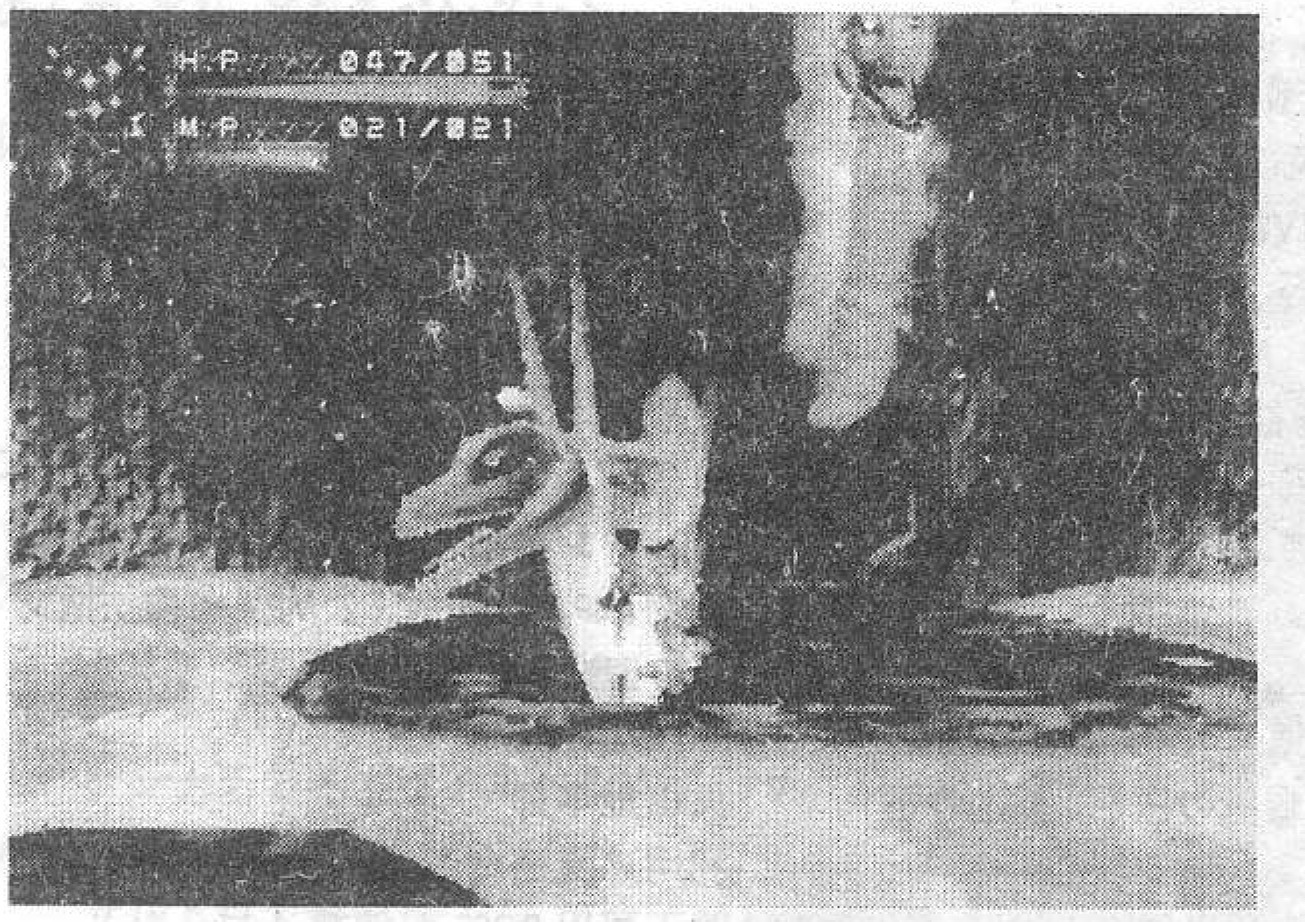
穿过时空之门,一行人发觉来到了现代的こくぶちょう镇中,那么恶魔去哪了呢?走遍了整个镇子,他们发觉镇上的一切都变得很奇怪。此时,恐怖的脚步声传来,大魔王出现了。战斗持续了一阵,恶魔终于不敌勇者,被众人击倒。

战胜魔王,众人发觉又回到了宫殿中。原来这一切只是魔王造出的幻境。三人必须再次同心协力,与真正的魔王殊死一博。经过漫长而艰苦的战斗,“天外魔境2”才算真正地落下了帷幕。剩下的结局,就请各位慢慢欣赏好了。

钻石 \ 武器	まふうけん	まふうぼう	まふうゆみ
ファイアカット	火单体	——	——
アイスカット	两连斩	冰全体	——
マグニカット	?	连震	——
サンダーカット	雷单体	——	雷单体
ピンクのカエル	随机	随机	随机
ウインドカット	风全体	风全体	——
ダークカット	?	三连击	攻击封印

究极武器:此游戏的一大特色就是三位主角的究极武器若辅以不同的钻石,便能形成各种特殊攻击(无效果时,自身的攻击力或防御力会增长)。详见上表。

文/??? 责编/PERFECT



屠龙战记

～FC时代的名作复活～

连续斩:□键连击	下方斩:二段跳中按 R1
回避:□、×	滑刺:奔跑中按 R1
大回避:□、×、×	集气斩:按住□片刻后放开
回旋剑(损 HP):□＋×	反跃击:□、×、□
裂兜斩:按×跳至最高点按 R1	迅雷突刺:□、□、L1(R1)、□
上方斩:R1 下蹲中按×	

PS	
厂商:NAMCO	类型:ACT＋RPG
发售日:99.12.2	对应:振动手柄

魔剑、恶龙和勇者，演绎幻想大陆上的百年屠龙战争

序章 灭龙士

プライズの森

熟悉操作即可。

宝物：LV1 火魔法书、HP＋10 血瓶、MP＋30 魔法瓶、ぶどう酒、HP＋30 血瓶、退魔の宝石。

BOSS **ドラユン**：其全身发亮时为无敌状态。

第1章 复仇者

ラクシスの国境

难度略微提高的一关，只要一路直走就可以了。

宝物:HP＋30 血瓶、MP＋10 魔法瓶、香水、**テイアラ**。

在路的尽头找到了发明家**カロルナ**，从而了解到龙的下落，并准备前往**ラクシスの**城。另一方面在**ラクシスの**城的龙被**ライムン**保护着，并感到了手持魔剑的**クロヴィス**的到来。

PS：可去取引所卖东西。从这里有分支，分别是捕虏收容所与国境警备队砦。

分支 1:捕虏收容所

到四叉路口笔直走，打倒牛头怪后取得 Key，回到四叉路口向下，踩动机关后向四叉路上方走，可过。

宝物：MP＋30 魔法瓶、HP＋30 血瓶、古代の石板、退魔の宝石、圣杯、HP＋10 血瓶×2、MP＋10 魔法瓶、LV1 地雷魔法书。

PS:可去取引所买东西。

分支 2:国境警备队砦

仔细调查每一间房间会有不少宝物，踩动某房内机关开门，到城顶即可。

宝物:MP＋10 魔法瓶、古代の石板、圣杯、HP＋10 血瓶、LV1 地雷魔法书。

ラクシス市街

从出发点往回走可发现不少宝物，地上的地雷可用剑砍掉。在街角见到了**カロルナ**，她请主人公去她家，告诉了主角龙的下落。

宝物：圣なるペンダント、ぶどう酒、MP＋10 的魔法瓶、HP＋30 血瓶、HP＋10 血瓶、MP＋30 魔法瓶、退魔の宝石、HP＋10 血瓶。

取引所

在这里可去取引所回复 MP。

PS:这里又有两个分支，分别是地下水道和**ラクシス城への道**。这两个分支只影响进入**ラクシス城**的位置。

分支 1:地下水道

只要沿水道走即可，但要注意水中的鱼和靠在墙边的石柱。

宝物：HP＋10 血瓶×3、MP＋10 魔法瓶、圣杯、HP＋30 血瓶、MP＋30 魔法瓶、LV1 回复魔法书、ぶどう酒。

分支 2:ラクシス城への道

宝物：HP＋10 血瓶×2、MP＋10 魔法瓶、圣杯、HP＋30 血瓶、MP＋30 魔法瓶、LV1 回复魔法书。

ラクシス城

这里有扇门，进去与否关系着整个游戏的两个分支，即是否救**セリア**公主。如果救出公主，主角就会与她结婚，否则是与**カロルナ**结婚。

宝物：**圣なるペンダント**、MP＋10 魔法瓶、**スマク** MP＋30 魔法瓶、HP＋30 血瓶。

BOSS 黑骑士：同龙一样，打了即逃，用 S4、S5 或 S9 可轻松干掉他。

炼金术研究塔

只需在塔底开动红、蓝、绿三个开关即可。顶楼上遇到 BOSS。

宝物：LV1 强化魔法书、古代の古板、HP＋30 的血瓶、MP＋30 魔法瓶。

BOSS **ライムン**：借助刚得到的魔法棒干掉他吧。

PS:可去取引所回复 HP。

地下坟墓

途中要用石块压住机关开门。到达一个三间门的房间时要记住，一个开关开一扇门，取完宝物后用石块将两个开关压住，进入中间的门展开 BOSS 战。

宝物：圣杯、MP＋10 魔法瓶×2、圣な**るペンダント**、退魔**のリング**、HP＋30 血瓶、古代**の**古板、LV1 不可视魔法书。

BOSS **グォーレフ**改：前者的加强版，战法大致相同，。

BOSS 龙：与**グォーレフ**打法相反，要小心火球攻击以及落地时的地震波。

总算为**クロヴィス**报了仇。主角在数年后与公主(**カロルナ**)结婚。

PS：**アーレン**为 A 路线，**ユーデル**为 B 路线。

A 路线：第二章 骑士团之残党

アーレン 17 岁那年发生了战乱。

东ラクシスの城

宝物：香水、圣杯、红茶、HP＋10 血瓶×2、MP＋10 魔法瓶、LV1 冰魔法。

在房顶见到黑骑士抓住了母亲。

フアレイドの洞穴

王子为寻母在**フアレイド**の洞穴迷路而昏倒了，后被**シェラ**、**フランユ**、**シモン**所救。在一个有二块石头三个机关的房中，将左下的机关填住，再踩右下机关可拿到 Key，而后移开上方石块可获得宝物。在大广间内移动石柱，在排成一字时便可跳上去了。

宝物：退魔**の**宝石、MP＋10 魔法瓶、古代**の**古板、HP＋10 血瓶×2、LV1 雷魔法书、守护**のタリスマン**、MP＋30 魔法瓶。

デツト山岳地带

留意树上的物品。

宝物：MP＋10 魔法瓶、退魔**の**宝石、HP＋10 血瓶×2、圣杯、MP＋30 魔法瓶×3、

BOMB、圣なるペンダント、HP+30血瓶、MP全回复魔法瓶、魔法棒。

PS:在取引所购买宝物。

アルケシア驻屯地

宝物:HP+10血瓶×3、MP+30魔法瓶、退魔の宝石、古代の石板、魔法棒。

处刑场

宝物:圣杯、HP+10血瓶×2、HP+30血瓶、MP+30魔法瓶。

BOSS冰火人:它会进行两种属性的攻击。击败BOSS后可见到シエラ及母亲。

PS:可去取引所换物品。

巨大城砦

向左走,踩动地上的所有机关可拿到Key及宝物。

宝物:HP+10血瓶、MP+30魔法瓶、不可视魔法LV2、圣なるペンダント、结界魔法LV1。

PS:取引所可回复HP。

永久冻土

前篇:小心石柱攻击,某圣杯要用下落中的二段跳取得。

宝物:MP+10魔法瓶、HP+10血瓶、圣杯。

BOSS ロドーニヤ:在其背后进行连续攻击。

后篇:打败黑骑士后继续前进,在三叉路口向上,拿到Key。返回路口向下走,开门向上。等待王子的是一条冰龙(别一分支是一条双头火龙)。

宝物:HP+30血瓶、MP+30魔法瓶×2、古代の卷物、HP全回复血瓶、冰魔法LV2书。

BOSS:躲避其攻击后用火魔法还击,这时它会将头探下来,把握机会吧。

胜利后,同伴们再次聚到了一起。几年后,アーレン与シエラ结婚,生下了フエリペ。

第3章 魔人宰相

フエリペ在父亲的指导下成为了剑士。15岁那年,在王城的地下斗技场……

王城地下斗技场

BOSS:撑住即可。

宰相ゾマス为了拿到主角的魔剑,挟持了皇女ジーネ,正直的ヴイルヘルム将自己的剑交给フエリペ去迎接战斗。

ゾマス邸宅

ゾマス将魔剑交给了クロセル。

无论是向左还是向右,返回到大厅时都会见到クロセル。情节结束可去取引所买东西。

遗迹への山道

某处要在移动石台上蹲下才能通过。

宝物:圣なるペンダント、HP+10血瓶×3、圣杯、魔法棒、BOMB、MP+30魔法瓶、HP+30血瓶。

PS:可去取引所换道具。

ジラート古代遗迹

打败石怪向上,踩动机关到达出口处。进入石门,打倒巨剑兵向右可得到Key,开启红门,点燃烛台后遭遇BOSS。

宝物:强化魔法LV2、HP+10血瓶×5、古代の石板、退魔の宝石、MP+30魔法瓶、圣杯、圣なるペンダント、MP+10魔法瓶×2。

BOSS:这是由各种古代武器合体而成的怪物。待它拔大锤时攻击即可。打败BOSS后得ガーデイアン剑。

ガリア沙漠

小心沙子里的鱼。

宝物:HP+10血瓶×4、MP+10魔法瓶、BOMB、古代の石板、退魔の宝石、古代の石板、MP+30魔法瓶×2、HP+30血瓶。

PS:可去取引所购买道具。

ジラート城

无难度,一路厮杀与BOSS遭遇。

宝物:LV3冰魔法书、MP+10魔法瓶、HP+30血瓶、圣なるペンダント、圣杯、HP+10血瓶、MP+30魔法瓶。

BOSS 1:要注意它低头时为无敌状态。

BOSS 2(クロセル):敌人吹出大风时利用二段跳回避即可。

打败クロセル,主角夺回魔剑并与シネ结婚生下了アンナ与ミハエル两兄妹。

PS:A路线アンナ为第四章主角,ミハエル为第五章主角,B路线相之。

B路线:第2章 狂剑士

ユーデル在海贼船上救出了フアーナ。

海贼船

拿到Key开门。

宝物:HP+30血瓶、守护のタリスマン、香水、MP+30魔法瓶、HP+10血瓶、MP+10魔法瓶、LV1结界魔法书。

カデリー运河

无难度的一关,直走即过。

宝物:HP+10血瓶×4、MP+30魔法瓶×2圣杯、古代の古板、MP+10魔法瓶、LV1雷电魔法书。

PS:取引所购买道具。

カテリー市街

无要点,直走即可。

宝物:HP+10血瓶×2、LV2强化魔法书、MP+10魔法瓶、HP+30血瓶。

BOSS:对爆弹攻击要小心回避。

采掘场迹

隐藏在矿车后的宝物不可漏下。另外要注意自己影子来跳跃,取得横梁上的圣杯。

宝物:圣なるペンダント、MP+10魔法瓶、HP+30血瓶、MP+30魔法瓶、HP+10血瓶×2、圣杯、魔法棒、HP全回复の血瓶。

PS:取引所交换物品。

リントンの森

又是无难度的一关。

宝物:圣杯、MP+30魔法瓶

クロヴイスの砦

径直走就可拿到Key,进入红门处见到フアーナの魂。

宝物:HP+10血瓶、MP+10魔法瓶×2、古代の石板、HP+30血瓶×2、冰魔法书。

BOSS クロヴイス:熟悉自己就一定能够击败敌人。

PS:取引所购买道具。

リントン高地

宝物:HP+10血瓶×2、MP+10魔法瓶×2、HP+30血瓶、MP全回复魔法瓶、圣杯。

PS:取引所回复HP。

火山地下部

利用冰魔法令着火的石台冷却,从空洞处跳下可见BOSS双头龙。

宝物:HP+30血瓶×2、MP+30魔法瓶×2、HP全回复血瓶、MP全回魔法瓶。

BOSS:使用冰魔法攻击。

事后,ユーデル与フアーナ结婚并生下了フイリツア。

第3章 凶龙神

此时的世界正处于大航海时代,ユーデル的儿子フイリツア在航海途中遇到了魔物袭击。

贸易船甲板

宝物:无。

バーレ岛海岸

清除地雷后再前进吧。

宝物:HP+10血瓶×3、MP+10魔法瓶×2、圣杯、魔法棒、圣なるペンダント、LV2回复魔法书。

PS:取引所购买道具。

热带雨林

右行可得到宝物。

宝物:HP+10血瓶×2、MP+10魔法瓶×4、圣杯、古代の石板、テイアラ、MP+30魔法瓶×2,HP+30血瓶×2。

取引所

在这里可以交换物品。

咒术师の村

宝物:HP+30血瓶、MP+10魔法瓶、圣杯、古代の石板、LV2火魔法书、HP+10血瓶。

PS:可去取引所回复HP。

密林奥地

地上的刺可用大回避躲过(□、×、×)。

宝物:魔法棒、LV2雷魔法书、HP+10血瓶、BOMB、MP+10魔法瓶、圣なるペンダント、HP+30血瓶、MP+30魔法瓶。

BOSS电龙:不接触它就万事大吉了。

パーレ古代遗迹

遇分支时先向上走取的Key,而后回到路口向右,开红门A。在二层路口向上取的Key,从而开启红门B。

宝物:BOMB、古代の古板、LV3火魔法书、HP+30血瓶×2、MP+10魔法瓶、古代

小情报:在DISC A中,如果玩家比较富裕的话,最好多买一些交换品(如香水、酒、红茶),因为DISC B的物价要比DISC A高出几倍!

の石板、圣杯、圣なるペンダント。

BOSS：无难度的愚蠢BOSS。打败它后见到帝国的ジーネ皇女。

PS:取引所购买道具。

ジラート舰艇内

宝物:无

主角与ジーネ在数年后结婚，并生下アンナ与ミハエル。

PS:四章和五章两人的攻略相同，以下为A路线为主。

第4章 古代龙御使

アンナ与老骑士ヴイルヘルム来到サルド巨大遗迹处。

サルド巨大遗迹

一路走到底，跳上石台蹲着避过火焰，向上取得Key。返回红门处开门，小心掉下来的机关。

宝物:HP+10血瓶×4、MP+10魔法瓶×3、LV2雷魔法书。

PS:取引所购买道具。

巨大遗迹地下部

由大厅向上走，开启机关后返回大厅左行，利用Key后回红门处，进入到顶部。

宝物:退魔の宝石、魔法棒、MP+30魔法瓶、圣杯、HP+10血瓶、MP+10魔法瓶、HP全回复血瓶。

巨大遗迹最深部

向右直走，用火点燃烛台，开动机关后到大厅向上走，在一块突出的绿色石板上使用必杀技(二段跳中按R1)拿到Key，再回到红门处开门。

宝物:HP+30血瓶×2、HP+10血瓶、圣なるペンダント、HP全回复血瓶、MP+30魔法瓶×2、LV2结界魔法书。

取引所

取引所可交换物品。

ベルーア山

注意石台的影子即可通过。

宝物:HP+10血瓶×4、HP全回复血瓶、MP全回复魔法瓶、HP+30血瓶、MP+30魔法瓶×2、

PS:取引所购买物品。

ベレーア城塞都市

开动机关右行，取得到Key后回到左侧红门处。

宝物:BOMB、MP+30魔法瓶×2、魔法棒、古代の石板。

PS:取引所可回复MP。

万魔殿连络道

向右一直走，到一块有绿色突起的区域使用必杀技(二段跳中按R1)。

宝物:MP+10魔法瓶×2、不可视魔法书LV3、HP+10血瓶、圣杯。

结界

向左到底，再向右到底，回到中庭向



上，一直走遭遇BOSS。

宝物:HP+30血瓶×2、MP+30魔法瓶、MP+10魔法瓶×3、强化魔法书LV3。

BOSS ヴアプラ:小心地形，对敌人背部进行物理攻击或使用魔法。

万魔殿

前篇:小心空中掉下的机关，一路直走可见BOSS。

宝物:HP+10血瓶×2、MP+10魔法瓶、MP全回复魔法瓶、MP+30魔法瓶×2、HP全回复血瓶。

BOSS クロセル:消灭三个骷髅兵，打掉石台后出现BOSS。

后篇:クロセル继续前进时，每拉动一下开关都有宝物，小心空中掉下的机关。一直走可见BOSS 2。

宝物:HP+30血瓶、MP+30魔法瓶×2、魔法瓶×2、圣なるペンダント、圣杯、MP全回复魔法瓶×3、古代の石板、HP全回复血瓶。

BOSS ハルフアス:多用回避或回避技(□、╳、□)。在其飞起来吐火时要冲着它跑，但不要跑到它下面，免得被压。

打败后，クロセル又带走了魔剑，并变身与女主角展开了死斗。

BOSS 龙:小心地下生出的小龙。此时主角防御力应为5。

击败BOSS，主角自己的剑又被クロセル夺去……

第5章 邪龙复活

ミハエル为找寻姐姐的下落而四处奔波。

旧ラクシス市街

宝物:MP+10魔法瓶、HP+10血瓶×2、MP+30魔法瓶×2、圣杯。

ラクシス城迹

用回复魔法可轻易干掉浮空的恶灵系与不死系敌人，并取得Key×2。在全是喷火机关的房内要利用大回避(□、╳、╳)。

宝物:魔法棒、HP+10血瓶、MP+30魔法瓶×2、MP+10魔法瓶×2。

在尽头，ミハエル找到了失踪的アレナ，临死前她让ミハエル取回了魔剑。

异界への洞穴

用雷魔法在右边剑形机关下使用，机关会开，沿路得Key，开红门即过。

宝物:LV2地雷魔法书、HP+30血瓶×5、MP+10魔法瓶、HP+10血瓶、HP+30血瓶、圣なるペンダント、LV3回复魔法书、圣杯、古代之石板。

尽头见到ガーデイアン并得到天魔剑。

魔界边境

宝物:魔法棒、HP+30血瓶、MP+10魔法瓶×2、MP+30魔法瓶、HP+10血瓶。

PS:取引购买物品。

魔界都市

向上，向右一直走取得Key。

宝物:圣杯、MP+30魔法瓶、HP全回复血瓶。

PS:取引所交换物品。

异形の森

掉到最下层可由树洞爬回来。

宝物:HP加血瓶×4、圣なるペンダント、HP+30血瓶×2、魔法棒、古代の石板、MP+30魔法瓶。

PS:可去取引所回复HP。

永远の迷宫

前篇:用雷魔法打击大厅剑状机关。左行，依次踏机关开门，再回大厅用雷魔法击开关，再向右，返回大厅二层放雷击机关，正门才会开启，进入开动机关后向右即可。

后篇:进入另一迷宫后先一直向上，开动机关(上下乱推机关有宝物)，再向右得到Key，开启红门，到达最初的迷宫入口，进正门见到BOSS。

宝物:HP+10血瓶×6、MP+10魔法瓶×7、LV2火魔法书、魔法棒×3、HP+30血瓶×4、MP+30魔法瓶×1、古代の石板、圣なるペンダント、圣杯、HP全回复血瓶×2、MP全回复魔法瓶×3。

BOSS クロセル:与第一次打法相同，几乎不损血就可解决它。

BOSS 邪龙ダハーカ:它飞起来时是无敌的，只有在着地瞬间才有攻击判定。

BOSS 邪龙ダハーカ(变身):其攻击方式很单一，打击其头部最为有效。

战败了邪龙，天魔剑发出了强光，ミハエル也见到了自己的姐姐，一切都结束了。灭龙士的故事也落下了帷幕……

文/×林　　责编/PERFECT

请作者与本刊联系，告知真实姓名，以便发放稿费。

沈阳华隆游戏批发中心

诚招各地动画 VCD 经销商

（批发 零售 邮购 维修）

华隆五爱市场批发部开业：地址：五爱市场南区五爱购物城 167 档 电话：024－24816648 批发零售项目与广告相同，欢迎惠顾。

日本卡通动画 VCD 新登场，日语原声，中文字幕，彩面彩盒珍藏版，5 元/片，邮费一律 15 元（无论多少）。

名称	片数	名称	片数	名称	片数	名称	片数
银河英雄传说 TV 版(3-4 部完结)	28	新天地无用外传	9	金田少年事件簿 TV 版	13	斗神传,北斗之拳	2,2
圣斗士星矢-十二宫殿	25	星方天使,危险游戏	2,1	少女革命 TV 版,剧场版	13,3	幽游白书 TV 版,剧场版	24,2
大友克洋-迷宫物语	1	流星花园 OVA 版,剧场版	8,1	闪电劈雳车,时空转抄	4,6	浪客剑心-神剑冯闯江湖	26
柯南-结局篇	7	学园侦探团,铁腕	16,4	阿尔斯兰战记,众神黄昏	4,1	浪客剑心剧场版,沙罗曼蛇	2,2
恐怖宠物店,乱马 1/2	2,2	梦中相会,通灵公主	3,6	圣子到 BOY,剑风传奇	12,13	圣水奇缘,圣传	2,2
浪客剑心珍藏版	3	海底娇娃蓝华,统梦	3,1	秋叶原电脑组,机动警察	3,2	幽灵公主,风之谷	2,2
真夜中之侦探	6	相聚一刻(上、下部)	16,16	GS 美神 TV 版,剧场版	15,1	听到涛声,梦幻街的少女	1,2
宇宙骑士 TV 版	16	名侦探柯南 TV 版	26	飞越巅峰,魔法提琴手	3,1	魔女宅急便,天空之城	2,2
激情恋爱,变色龙	6,3	银河战国群雄传,亚里安	18,2	98 拳王,99 拳王	1,1	X 战记,东京巴比仑	2,1
莱莱子解体诊所	2	思春期美少女合体机械人	2	生化危机(1-3),太空 8	1,1	Lain(玲音),TO HEART	5,1
男儿当入樽(樱木花道)	1	地狱老师 TV 版,地狱先生	16,1	街霸 TV 版,剧场版	14,2	尾崎南-绝爱,足球小将	1,5
流星花园 TV 版	18	福星小子之爱星球之恋	2	饿狼传说,恶魔战士	4,4	蜡笔小新,风魔小次郎	2,3
勇者王,GTO(15-16)	17,1	口袋怪物 TV 版(宠物小精灵)	15	侍魂 1-破天降魔之章	1	梦幻骑士,梦幻世界	5,1
		强殖装甲 OVA 版,剧场版	3,1	侍魂 2-阿修罗斩魔传	2	神八剑传,风之名将	2,2
城市猎人-爱与宿命连发枪	2	DNA²,电影少女	5,3	大友克洋-麻木之部屋	2	超时空要塞 TV 版,超时空歌篇集	12,1
-百万黄金	1	心跳回忆-动画版(1-2)	2	大友克洋-MEMORIES(记忆)	2	超时空要塞-可有记起的爱	2
-海滩之战	1	樱通信,樱花大战全集	6,2	大友克洋-老人与 Z	2	超时空要塞Ⅱ,超时空加强版	3,4
-便衣女警(保镖命令)	2	我的爱神,幸运女神	3,6	大友克洋-世界末日	2	超时空要塞 7(电影版)	1
——犯罪天才与教授(再见我的爱人)	2	吸血姬美夕 TV 版,剧场版	12,2	大友克洋-亚基拉	2	超时空要塞 D7	4
-99 城市猎人	2	3X3 只眼 1、2 部	4,3	大友克洋——机械嘉年华	2	超时空要塞精华篇	6
新世纪福音战士 TV 版,剧场版	13,4	小倩,真女神转生	2,2	安达充——阳光普照,大学篇	1,2	天地无用剧场-炎夏之圣诞	2
浪客剑心追忆篇(1-4)	4	课本没教的故事	2	孔雀王,真·孔雀王	3,2	天地无用剧场-遥远的思念	2
罗德岛战记-英雄骑士传	9	JOJO 奇妙冒险,火霄之月	3,2	暗黑破坏神,怪事医秦博士	3,3	新天地无用 TV 版	9
罗德岛战记-吟游诗忆	6	恋爱侯补生,人鱼之伤	1,1	网中鱼,意乱情迷	1,1	水晶国的传说 OVA,电影版	3,2
高达 08MS 小队,完结篇	6,1	不可思议-朱雀篇,青龙篇	10,9	圣斗士星矢-神与神的激战	1	柯南-14 番目地,引爆魔天楼	2,2
高达 08MS 小队电影版	1	不可思议——恒国篇,延续篇	7,6	圣斗士星矢-最终圣战,黄金萍果	1,1	柯南-世纪末的魔术师	2
高达 0083,剧场版	6,2	不可思议——剧场版	2	圣斗士星矢-海皇篇,北欧篇	5,9	柯南-来自黑暗组织的女子	2
高达 F91,高达马沙反击战	2,2	银河英雄-污名,白银之谷	2,2	圣斗士星矢-真红少年,钢铁神兵	1,7	柯南-短篇集,新柯南剧场版	1,5
高达 W-停不了华尔兹,高达 0080	2,2	银河英雄-朝之梦·夜之歌	2	圣斗士星矢-钢铁神兵 BTX	12	星方武侠,魔影柴光	6,2
高达 W-战场回忆录,高达 0079	4,16	银河英雄-新战争序曲	2	碧奇魂 2 OVA 版,TV 版	1,7	史巴斯(战神),机动警察	2,2
高达 0079,一年之战争,大地上的高达	6,9	银河英雄传说 TV 版(上、下部)	13,14	金田一剧场版,新同居时代	2,1	我是大哥大,灵魂力量	7,9
高达倒 A(20 周年纪念版)	8	攻壳机动队(红、兰眼之章)	2	Wei β Krues(白色猎人),赏金猎人	9,2	青之 6 号(1-3),鬼神童子	3,2
高达 W,Z,ZZ	17,17,16	攻壳机动队剧场版,再见萤火虫	2,2	逮捕令(1-4),逮捕令剧场版	4,2	守护月天,电脑战队	7,3
高达 V,X,G	17,17,17	天空战记,魔术士·奥梵	3,9	万能文化猫娘,无限地带,23	6,6	妖精战士(1-3),特遣队	3,6
彼男彼女的故事(1-24)	14	冒险少女娜汀亚,十兵卫	2,1	女恶魔人,恶男杰特	8,9	青色宝贝,猛鬼校园	6,6
GTO(1-14),烈火之焰	14,14	大运动会,爆笑吸血鬼	6,3	铁铁新世纪,装甲骑兵	4,3	倒凶十将传,封神演义	2,3
神秘的世界,艾迪龙战将	4,7	新无责任舰长,头文字 D	5,10	魔法骑士特别篇,秘密警察	2,4	兽兵卫忍风贴,午夜之眼	2,2
橙路 TV 版,剧场版	24(16),1	银河铁道 999,千年女王	1,2	哥布拉,金田一歌剧院的幽灵	2,2	破邪大星,特搜机动队	3,3
透逗魔道士 TV,OVA 版	9,3	银河少女警察,魔装机神	1,7	机动战舰,非常偶像 KEY	2,2	宝魔猎人,机动警察的诞生	3,3

日本经典电视连续剧，日语原声，中文字幕 5 元/片，邮费一律 15 元（无论多少）

东京爱情故事,新闻女郎	11,11	同一屋檐下Ⅰ、Ⅱ	12,14	GTO Ⅰ(麻辣老师)	12	星之金货Ⅰ、Ⅱ	12,12
悠长假期,恋爱世纪	11,11	一吻定情Ⅰ、Ⅱ	12,6	GTO Ⅱ(直海老师)	12	圣者之行进,鬼之栖家	11,11
爱情白皮书,青春无悔	11,10	一个好人,成田离婚	11,10	沉睡森林,美味关系	12,10	青之时代,远亲不如近邻	11,10
人往高处爬,礼物	13,11	101 次求婚,急症室 24 小时	12,13	偶像妈咪,庶务二课	12,12	神,只是再多一点,男人三十五	12,11
是谁偷走我的心	5	老师你知道吗,兄弟	12,12	未成年,魔女的条件	11,11	平安夜,东京仙履奇缘	10,11
协奏曲,因爱之名义	10,12	好消息,不老的传说	12,12	透明人间,苏醒之金狼	13,11	刑警先锋组,恋爱不用急	11,12
何日再相逢,恶女	13,11	真之日,恋の暴走特急	12,12	茶煲四姐妹,猎艳男孩	12,12	老师的奇遇 2,白衣天使	13,13
午夜凶铃,葡萄酒专家	12,8	邂逅,跟我说爱我	12,12	16 岁新娘,非洲之夜	10,11	猎艳男孩,三姐妹侦探团	12,10
女医,说老婆的坏话	11,11	单身贵族,最后之恋	10,10	失乐园,29 岁圣诞节	13,10	恋爱本色,自从遇见你	12,13
暗恋,百分之百去爱	12,12	小报,理想之结婚	10,10	天使的工作,戴面具的女人	12,10	高校教师,独身生活	11,10
银狼怪奇,爱与和平	7,12	沙滩小子,世纪末之诗	12,12	平安夜,东京大学物语	10,10	根屋之下,流失岁月	12,12

日本经典原声音乐 CD 精选，具有极高的欣赏和珍藏价值 10 元/片，邮费一律 15 元（无论多少）

GA-072 96 年日本卡通主题歌集 2	GA-012 超时空加强	GGG-022 97 卡通主题曲精选	JSM-215 超时空要塞精选集
GA-059 灌篮高手主题歌插曲	GA-048 罗德岛战记精选合辑	GGG-013 新古灵精怪(橙路)钢琴	JSM-368 心跳回忆
GA-085 96 年主题歌集排行榜	GA-052 久石让作品精选合辑	GGG-031 97 女神事务所,单曲精选	JSM-036 橙路
GA-047 银河英雄传说精选合辑	GA-067 超时空要塞 TV 版主题歌	GGG-037 电影少女-原声集	JSM-275·277 超时空要塞
GA-054 电视卡通王主题歌总动员 1,2	GA-068 96 年日本卡通主题歌总动员 1	GGG-077 幽游白书/歌唱大集合	GSM-1001 生化危机
GA-039 城市猎人精选合辑	JAG-001 樱花大战 1	GGG-085 宫崎骏作品精华集 3	91KMA-012 可有记起爱
GGG-012 新世纪特别纪念版	JAG-037 樱花大战 2	GGG-093 罗德岛战记英雄骑士传	91KMA-094 机动战士主题歌
GGG-022 97 卡通主题精选	JAG-012 纯爱手札,藤崎诗织	GGG-142 99 年卡通单曲票选排行榜 1,2,3	91KMA-140 浪客剑心最新精选曲
GGG-142 99 年卡通单曲票选排行榜	JAG-031 太空战士 7-重奏版	GGG-143 名侦探柯南单曲大集合	迈向 2000 最受欢迎动画新世纪 1,2,3
GGG-143 名侦探柯南单曲大集合	GGG-012 新世纪特别纪念版	GGG-144 彼男彼女主题歌集	全日本超级动画主题曲
GGG-043 新世纪-真心为你	JAG-041 机器人大战 F 完结篇	JZ-089 魔法公主	太空战士 8 主题曲

DC 配件	
	原装日产 DC128 位主机＋AV 线＋专用大功率变压器＋原装柄 售价：1560 元，邮费 50 元 原装柄 210 元 原装记忆卡(可视)200 元 专用大摇台 200 元
	原装专用方向盘 500 元 原装振动卡 160 元 专用 VGA·BOX 130 元 RGB 线/S 端子线 35/30 元 专用大功率变压器/原装光枪 50/400 以上 DC 配件邮费一律 15 元

DC 原版碟邮费 15 元														
	莎木(5CD)	650	英雄潭	550	死亡绯红 2(枪碟)	450	生体兵器	430	能量宝石	420	快打刑事 2	400	黑色精灵(2CD)	550
	D 之食卓 2(4CD)	550	电脑战机	500	卡普空战机	400	梦幻少年	480	兰色通辑令	350	格斗之王——99	400	桃天使 2(2CD)	480
	生化危机 2(3CD)	480	VR 射手-2000	450	僵尸复仇	480	机动战士高达 2	430	超能力格斗 2012	330	EGG 时空战士	400	三国志 4	450
	神机世界 2	530	鬼屋历险 2	450	梦幻模拟战	550	少年街霸 3	400	漫画英雄对街霸	350	首都高速赛车	400	方程式大赛	150
	街霸 3	550	魔剑 X	550	创造球会	580	灵魂力量 2(刀魂 2)	430	索尼克	200	JOJO 冒险	450	摩托车大赛	150
	死亡之屋 2(含枪)	750	钓鱼套装	550	斗魂烈传 4	430	世嘉拉力 2	300	VR 战士 4	200	光明与黑暗	500	日本职业摔跤	230

千禧之年，沈阳华隆将以一流信誉、优质的服务，更高的效率，为全国玩友提供满意的服务。

以下主机均为日本原装机，尤其性能良好的 PS 7501 型为真正机种，大量现货，若有不符之处，本中心愿以双倍价格赔偿，诚请全国玩友监督。

★索尼 PS(7501、9000、9001、9002、9003)送双柄、记忆卡、变压器、AV 线、直读 IC、5 碟(可自选)售 1150 元，邮费 50 元； 2000 年 3 月 1 日以前购机者加赠 PS 专用挎包

★原装土星机，送双柄、变压器、AV 线、直读 IC、5 碟，售 700 元，邮费 50 元 ★超任三合一光碟机，全配置，送 5 金碟(1795 个节目)售 1080 元，邮费 50 元

★SNK 彩色 16 位手掌机，送原装专用皮套 + 原装卡，以下卡任选其一(98 拳王 R2、侍魂、恶狼传说、合金弹头、索尼克、SNK 对街霸、网球等)售价 990 元，邮费 30 元

★WS(万黛神奇天鹅)16 位手掌机 + 原装卡，以下卡任选其一(铁拳 3、机械人大战、电车 GO、音乐跳逗、上海麻将、陆行鸟)830 元/套，机 450 元/台，邮费 30 元；卡 380 元/盘，邮费 15 元；卡保持原样 每次换卡 30 元

★GB 彩机 650 元，夜光型 395 元，超薄型 320 元，厚机 300 元，邮费 30 元

品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
PS 日产原装振动柄/仿原装柄	125/75	15	PS 鼠标/PS 电影卡	30/195	15	万用制转/HORI 格斗柄	120/35	15	超任制转/双线火牛/AV 线	55/30/15	15
PS DDR 舞蹈跳垫/震动背心	55/120	20	PS 中文金手指卡 + 新书	40	15	PS 原装 PDA/原装光头(保质)	380/450	20	超任透明连发柄(全 IC)	25	15
PS 双人用街机大摇台(直插 PS)	180	40	PS 北通透明振动方向盘	240	30	世嘉五代双制机Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ型	135/120/130	50	超任金碟(送全部目录)5 片/目录	100/10	15/3
PS 单人用振动大摇台	80	20	PS 8 合一手柄多功能摇杆	10	10	SS 原装 JVC 光头/三洋光头	110/110	15	拷贝超任节目(需写编号)30 片以上起邮	2.5	10
PS 铁手 2 型退膛振动枪(不需电池)	85	20	PS 多打分插/PS 制转	90/40	15	SS 双遥控柄	80	15	N64 通用金碟(1－6 张)	25/张	10
PS 克拉米枪/双用振枪	40/55	15	PS 15B/30B/120B 记忆卡(保证质量)	20/40/55	15	SS 记忆卡/金手指卡 + 书	75/60	15	N64 振动记忆卡/原装 N64 机人大战卡	55/650	15
PS 绝招王柄/R4 振柄(可驾驶)	45/85	15	PS 手柄延长线(2 米)/RGB 线	10/20	15	PS 机用吉它(送对应游戏)	160	20	MD 彩掌机电源	15	10
PS 飞行杆/PS 专用挎包	65/25	15	PS 原装限定版记忆卡	70	10	SS 液晶记忆柄/连发柄	35/20	15	GB 放大镜/摇杆/变压器/专用挎包	10/10/10/25	10

特别推荐

★全新双制 6 吋彩电，自带天线，可收看全部有线节目，可配接任何游戏机、VCD 机，画质清晰，色彩鲜艳，造型美观，售价 480 元，邮费 30 元。

★VGA · BOX：利用电脑彩显玩游戏，看 VCD 已不是梦想，多功能 VGA－BOX 适用于任何电脑彩显，可配接 DC、PS2、N64、PS、SS、MD、VCD 摄像机、有 5 组端子，可同时接驳五种不同的电器，高清晰的画质给您一种意想不到的全新感觉，售 380 元，邮费 20 元。

华隆新年特别隆重推出 128 位 DC，PS 街机转换器

MGCD 采用 TWE 公司成熟的实时图文分析技术，一片 27C512 即可容纳 256 个节目程序，节目升级速度快、费用低。DC、PS 街机转换器是现有街机升级换代的好帮手，转换速度快投币即开，色彩更加丰富，更换节目容易，价格比街机板或卡带的同样节目更加便宜。售价 900 元，PS 转换器 500 元，邮费 50 元，保修 1 年。

本月特价商品：邮费一律 10 元

商品	价格	商品	价格
土星遥控手柄(2 只)	58	通用 AV 三分插	18
MD Ⅰ型柄	7	3DO 对战柄	40
MD Ⅱ型柄	5	PS 对战柄	13
各种 GB 连机对打线	8	PS/SS S 端子线	8
MD 彩掌机电源插头	15	SFC 磁碟 10 张 1 包	18
SNK 彩机皮套	15	精美 GB 挎包(可装任何机型)	35
DC 碟黑色精灵(2CD)	430	DC 碟滑雪	360

新产品：直插 GB 机夜光灯，不需另加电池，低耗电，售 20 元，邮费 10 元

经典土星 SS 游戏，备有大量现货，10 元/片，邮费无论多少一律 15 元，未登节目请函索 3 元/份，需付回程信封及 0.8 元邮票。

热血亲子	死亡之屋	巴洛克	吞食天地Ⅱ	格兰地亚博物馆	恶魔召唤师	真说武斗传
沙丘魔堡(2CD)	天外魔镜(2CD)	洛克人 3	节奏小子	空牙外传	东京番外地	荒野古代遗迹
基连的野望	18 岁战机	快打刑事	银河公主传说	湾岸警署(2CD)原版	逆磷弹	龙机传承
精灵王纪传	皇帝游戏(2CD)	街霸Ⅱ	T—T 摩托	VR 战士原版	御意见无用	女神异闻录
光明力量Ⅲ	机械人大战 F(完结)	苍穹红莲队	悠久幻想曲	虹色青春	洛克人 X4	迷你裙女警
三国志 V	世嘉 3 合 1	街霸方块	青海来的少女	梦幻 1 + 2	新海底军舰	花小路大作战
千年帝国之兴亡	世嘉拉力	恶魔城	生与死	米老鼠与唐老鸭	M 君想念你	盗墓者
96 拳王	1945 Ⅱ	疾风魔法大作战	樱通信	豪血寺一族 3	幻想水浒传	妖霸天下
97 拳王	VR 战士Ⅱ	三国英杰传(中文)	侦探物语(2CD)	炸弹人	恶魔战士 2	机坠王时代
武装雄师 2	守护英雄	男儿当入樽	黄龙三国演义	虎胆龙威	龙与地下城(2CD)	魔界村合集
新忍传	梦游美国	泡泡龙 3	新世纪福音战士	世界英雄	生化危机	救火英雄
神秘岛	NBA 篮球	口袋战士	破坏城市	战斧	VR 特警 2	樱花大战(2CD)
魔女赌场(3CD)	银河之星(2CD)	龙之力量Ⅱ	武士道列传	侏罗纪公园	梦幻之星	十项全能
心跳回忆	梦精灵	飞龙Ⅱ	梦幻模拟战 V	正义之文章	神秘医院	D 之食卓(2CD)
伟大的龙珠	3D 索尼克 R	重装机甲	华丽击坠王	格斗专家 原版	彩京 V	三国志 4(中文)
四国战机	索尼克合集	无人岛物语	灵魂租借者(2CD)	街霸 3	战国风云	音速战机
公主的王冠	狙击神子	新世纪 EVA	电梯大盗	心跳回忆Ⅱ(2CD)	梦幻模拟战 4	滑雪
街	大航海时代Ⅱ	梦幻模拟战 3	真女神转生	与你在一起(2CD)	法国世界杯	三国孔明传
王都巨神	安室奈美惠	月花雾幻潭(2CD)	模拟城市 2000	幽灵真人版(8CD)	美女画线	深海夺宝
骨头先生(2CD)	死之馆	异灵(4CD)	X—MAN 对街霸	攻击苏联	水浒 108 星	鬼魂力量
乌鸦	水浒风云再起	海市蜃楼(2CD)	VR 对格斗蛇	战警 51	阿兰多拉	动心
飞龙 RPG(4CD)	深海恐惧(2CD)	病毒(2CD)	坦克大战	天草降临	超时空要塞	人鱼传说
罗媚斗	电脑战机	漫画英雄	时空游侠	游戏青春	提督决断	斩红狼无双剑
蝙蝠侠与罗宾	Q 版沙罗曼蛇	高达机连野望	98 足球	仙侠奇侠传(中)	妖精战士Ⅰ	街霸合集(2CD)
真人快打 4	越南战役	机车 3	格兰地亚(2CD)	樱花大战 2(3CD)	皇家骑士团	魔兽争霸

全国 DC 机玩友的好消息： 本中心应全国广大玩友的要求，特增加 DC 原版碟换碟业务：①自 2000 年 1 月 1 日起，本中心售出的碟均附一张 DC 换碟证，此碟按当月广告价格任意调换，每次需加换碟费 50 元，邮费 15 元，EMS 特快专递 35 元；②若有差价，请补齐差价后进行调换，按当月价格保值换碟。③非本中心售出的碟也可参与换碟，但需按当月价格下浮 100 元后参与换碟，换碟费用 50 元，邮费 15 元，即可获得本中心换碟证，以后按正常换碟办法办理。④无论本中心售出碟或外来换碟必须保证光碟、外盒、说明书新而完好无损，不能有任何划伤，本广告长年有效。

二手货专栏： 春节让利：原装超任机 + 博士 7，送双柄(新)、AV 线、双线变压器、20 张游戏碟，特价 550 元，邮费 50 元★14 吋原装各品牌 N 制彩监 400 元，邮费 80 元。

★索尼原装机，送双柄、AV 线、变压器、直读 IC、记忆卡、5 碟(可自选)售价 850 元，邮费 50 元★SS 土星机、送双柄、AV、变压器、5 碟(任选)售 500 元，邮费 50 元。

★索尼特丽珑彩监 N 制 29 吋/25 吋，售 1200/900 元，邮费 150 元。若需看电视另加 350 元即可。★17 吋/14 吋电脑彩显高清晰，正常用，售 980 元/500 元，邮费 100 元。

本中心 500 余种索尼 PS 软件，外地顾客若想邮购，无论老节目、新发售节目，只需备选 3－5 个品名，即可满足您的要求，5 元/片。邮费无论多少一律 15 元，函索目录 3 元/份。

本中心招收维修索尼 PS、土星及其它游戏机学员，包教包会。

详情电话联系：024－22521225

邮购(收款)地址：沈阳市和平区北市一街 56 号北市市场 18 C 号 收款人：李彬 邮编：110002

电话(传真)024－22521225、24816648 批发专线(只限批发)013904007836 013909820456

乘车路线：北站乘 209 路，南站乘 216 路，到北市场下车，北市邮局北行 60 米，北市市场大厅一楼内 18C 号

分店地址：沈阳市和平区胜利南街 59 号金利达游戏机专营店 联系人：马宏杰 电话：024－23510278

邮编：110001 南站长途客运站南行 300 米，南昌中学旁边。※分店专业维修索尼、土星机，速度快、价格廉。

南京新世界

公司宗旨：信誉第一，价格低廉，保证质量，服务周到

优惠价：		邮费	优惠价：		邮费
原装索尼 PS 机(原装全套、直读)	1100 元	50 元	日本液晶彩显(N/P)	280 元	30 元
超任光盘一体机(送新节目近 2000 种)	1200 元	50 元	任天堂超薄 GB 机	300 元	30 元
任天堂彩色手掌机	650 元	40 元	步步高 16 位机	160 元	40 元
原装世嘉 DC 机(原装手柄、中文说明书、保修卡、火牛、游戏碟)				1750 元	50 元

本中心备有大量动画 VCD。质量保证，品种齐全。欢迎来信索取目录，请付回程信封及邮资。

特别推荐：索尼 PS 机专用跳舞地毯(香港原装) 单价：60 元 邮费：30 元

本公司专业批发、零售次世代(土星、索尼)和 **N64** 主机，光碟机以及 **GB** 机等日本、美国、港台的特新游戏机、卡和软件。周边齐全、货源充足、到货及时、价格特优、大量批发、注重服务、讲究信誉。欢迎新、老客户前来批发、惠顾。

保修服务：凡在以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

南京新世界批发中心	地址：中央门金桥市场东三楼 734 包间	电话：025－5613838－2277	联系人：卫先生
南京新世界中央门总店	地址：南京建宁路 27 号	电话：5504672	联系人：朱先生
南京新世界新街口商店	地址：南京中山东路 113 号	电话：025－4545355	联系人：李小姐
南京新世界太平南路店	地址：南京白下路 218 号－1	电话：025－4453509	联系人：谢先生
南京新世界夫子庙商店	地址：南京建康路 185 号天宇市场	电话：025－6626111－350	联系人：李小姐
南京新世界鼓楼销售店	地址：南京鼓楼中央路 23 号	电话(传真)：025－3227953	联系人：谢小姐
南京新世界广州经营部	地址：广州西堤二马路 65 号二楼	电话(传真)：020－81871103	联系人：高 峰
南京新世界邮购部	地址：南京中央路 23 号	电话：3227953 邮编：210008	联系人：卫小姐
南京新世界城南维修部	地址：南京白下路 218 号－1 二楼	电话：025－4453509	联系人：陶先生
南京新世界城北维修部	地址：南京中央路 23 号	电话：025－3227953	联系人：小 陶

南京新世界经营总部：纽沃德(NEW WORLD)实业有限公司业务联系，查询：
联系人：颜先生 TEL(FAX)：(025)5504672 地址：南京建宁路 27 号

安徽合肥 游戏之屋

电玩专营店

☆本店现有专业人员维修 PS 主机光头，凡 PS 主机光头零件不缺不损，均可保证修复，修理费每台 100 元，并保质 6 个月，外地玩友免费回邮。

☆本店提供品种全的 SS 游戏，每片 10 元，品质上乘，欢迎来信来电查询。

☆本店所有动画 VCD 及日本偶像剧场 VCD，邮购价格大幅下调，欢迎外地玩友踊跃购买。

☆本店于春节期间，特别推出以旧 SS 折价贴换新 PS 业务，折价特惠，详情请电询。

☆玩友来信请附回邮信封及邮资，并请将回邮地址工整，准确的填写，索取资料一律免费，如对邮购物品有疑问，请速来信说明情况以便本店查询。

地址：合肥市红星路 36 号(商之都向东 80 米)
邮编：230001 电话：(0551)2661691 联系人：杨健
合肥市二分店：四海精品电玩专营店
电话：(0551)2644285 联系人：江海
淮南地区连锁店：超腾电玩专营店
联系人：胡先生 电话：(0554)6645278
阜阳地区连锁店：古商城电玩专营店
联系人：肖先生 电话：(0558)2260314
安庆地区连锁：万卡游戏专营店
地址：安庆市考棚路 153 号
联系人：方先生 电话：(0556)5545596
南京地区专营连锁店：风云电玩专营店
一店地址：中央路 359 号(许府巷车站旁)电话：(025)3462500
二店地址：珠江路 1 号(同仁市场 905) 电话：(025)3229766

哈尔滨 游戏服饰专卖店 腾达

大量批发

超新登场：

99 真草雉京：外衣＋内衣＋裤子＝280 元
99K'上衣＋裤子＋项链＝260 元(皮版)
草雉京(矢吹真吾)：上衣＋马夹＋内衣＋裤子＋手套＋头带＝260 元
八神庵：上衣＋衬衫＋裤子＋项链＝220 元
特瑞：上衣＋裤子＋帽子＋内衣＝220 元

特价推出全皮版：

98 草雉京：上衣＋马夹＋内衣＋裤子＋手套＋头带＝350 元
98 八神：上衣＋衬衫＋裤子＋项链＝320 元
火神大衣：220 元 八神大衣：220 元 特瑞大衣：220 元
斯科尔：上衣＋内衣＋裤子＋项链＋手套＝360 元(赠太八挂历一本)
塞法：大衣＋内衣＋裤子＝300 元

凡在春节期间购买格斗王服装均赠格斗王胸章一个

克里丝：上衣＋内衣＋裤子＋项链＋护腕＝180 元
七枷社：上衣＋裤子＋背带＝180 元
刹那：外衣＋衬衫＋裤子＝240 元
学生装(立领装)：上衣＋裤子＝200 元
女神异闻录 2：
周防达哉：上衣＋裤子＝220 元
荣吉：上衣＋裤子＝220 元

本月特价商品
斯科尔项链 40 元/个
太八打火机 60 元/个
太八闹钟 50 元/个
格斗王钥匙链 15 元/个
98 草雉京领徽 5 元/对
99 草雉京内衣 70 元/件。

特价推出秋季廉价版：

草雉京头带：	20 元	草雉京皮手套：	50 元	特瑞帽子：	35 元
八神裤子：	75 元	八神项链：	35 元	K'项链：	35 元
外国僵尸魔鬼面具：	50 元	HOT 胸章：	25 元/个(版面多)	HOT 头巾：	35 元
HOT 项链：	35 元	HOT 肥裤子：	80 元(颜色全)	HOT 明信片：	50 元/套
HOT 笔记本：	20 元/本	HOT 钥匙链：	35 元/个	HOT 电话本：	30 元/个
HOT 背带裤：	160 元/条(颜色全)				

特价推出格斗王钥匙链，包括：八神、K'、草雉京、太八、生化危机 3、圣剑传说、铁拳 3 等，每条 15 元。
特价推出 2000 年精美挂历，包括：太空战士八、心跳纪念品、饿狼传说、新世纪福音战士、山脊赛车 4 每本均 20 元。

HOT 四件套：银灰棉马夹＋外白短袖＋内黄短袖＋肥裤子＝280 元
HOT99 演唱会出场服：上衣＋裤子＋260 元
HOT 套服：：西服＋裤子＝220 元
迈克尔·杰克逊吉隆坡演唱会演出服：上衣＋裤子＋400 元

以上服饰只是本店的一部分，玩友有特殊要求，本店还可订做，保证忠于原版，本店同时提供大量鬼服和大量演出服。而且本店商品均向有关部门申请保险，如有邮购丢失现象均可索赔。(注：如邮购请将身高、体重、腰围、胸围写清楚，均写净量尺寸，索取游戏服饰相片及详细资料 15 元，索取南韩乐队详细资料 15 元)。

地址：哈尔滨市南岗区学府路 51 号服装城 2 楼精品 20 号
邮编：150080 收款及联系人：杜遴遴
联系电话：(晚)0451－6670072 传呼：(0451)128－5102818
批发专线：013904646351

北京华冕游戏机专营店

华冕游戏 GB 专营店 专营 GB 手掌机配件和卡带，黑白单卡、合卡，样样俱全，价格低。GB 卡以旧换新（仅限本店所购卡，因特殊原因外省顾客不可换卡）服务咨询电话：(010) 64077134　联系人/汇款接收人：李欣　地址：北京鼓楼东大街 177 号。　邮编：100009

华冕次世代机专营店 专营索尼游戏站、土星机、128 位 DC 机及配件。购物环境舒适、品种全、价格低、服务好、质量保证，新金手指密码免费赠送。服务咨询电话：64053225　地址：鼓楼东大街头 179 号

PS2 现已上市　敬请留意　欢迎电话垂询！！

手掌机	单价	邮费
16 位原装 SNK 彩色手掌机+原装卡一盘(任选)品名可电询	970	20
GAME BOY 彩色显示手掌机(随即附送原厂电池及说明书)	电询	20
GAME BOY 超薄袖珍手掌机(随即附送原厂电池及说明书)	305	20
GAME BOY 夜明超薄手掌机(随即附送原厂电池及说明书)	395	20

华冕游戏机全国维修中心

经验丰富： 本中心拥有五年以上专业维修游戏机经验的高级技师。
设备齐全： 拥有各类进口检测和维修设备，40 平米维修车间。
维修快捷： 所有接收的坏机修理均流水作业，从接收、检测、维修、试机、清理均有专人负责。
服务周到： 所有坏机修好后，均免费清理，调试到极佳状况，并做表面处理，最大限度的使旧机换新颜，并赠送彩印贴纸
质量保证： 所有修好的机器均保修半年。
收费合理： 本中心由技师坐堂修理，免去各种中间环节费用，价格极低。
服务承诺： 80%的坏机立等可取，20%的坏机 24 小时内取机。外省顾客也可邮寄修理，但必须事先电话联系。

下列 GB 卡均免邮费，目录所登价格即为实际汇款金额

GB 黑白单卡

格斗类		98FIFA 足球	22	光之继承者	35	大盗伍佑卫门	36	幸运的卢克	21	上尉密令	22	勇者斗恶龙(中文)	67
95 格斗	23			王国物语	34	**SLG 类**		口袋妖怪大竞赛	28	名侦探柯南 1	22	萨尔达(中文)	67
96 格斗	23	胜利 11 人足球	24	公主钟声	34	SD 机械人大战	28	双截龙	21	名侦探柯南 2	24	口袋妖怪黄(中文)	66
97 格斗	64	四驱车 1	24	铁拳 3	29	98 海战	23	红十月	24	小鬼当家	20	勇者斗恶龙(1+2)	48
饿狼传说 3	23	四驱车 2	24	月影村的怪物	24	海陆空大战	24	阿拉丁	21	蜘蛛人	22	第三次机器人	39
斩红郎无双剑	24	J 联盟足球	21	吞食天地 3（中）	23	美少女战士	21	洛克人 5	24	无赖战士	22	心跳回忆(文艺)	52
街霸 2	22	叮当 2	21	太空战士 4（中）	28	星际战争	25	洛克人 8	25	狮子王	21	心跳回忆(体育)	52
世界英雄	22	钓鱼	25	口袋妖怪（红）	23	牧场物语	24	侏罗纪公园	20	人猿泰山	22	牧场物语 2	41
幽幽白书 1	22	爆钓烈传	26	口袋妖怪（绿）	23	第二次机械人（中）	31	鸟人战队	20	空牙	22	口袋妖怪(金)	37
幽幽白书 2	22	国际象棋	21	口袋妖怪（青）	23	第二次机械人（日）	27	花木兰	24	007	22	口袋妖怪(银)	37
幽幽白书 3	22	天使之翼	21	口袋妖怪（黄）	30	三国志（中）	25	蚯蚓战士	21	轰炸南斯拉夫	25		
幽幽白书 4	22	3D 暴力摩托	24	化石创世	42	沙漠风暴	21	玛莉 3	24	聪明笨伯	20		
真人快打 3	21	钓鱼先生	26	大贝兽物语	25	**动作 ACT 类/射击类**		玛莉 6	24	弹平	25		
快打功夫	22	炸弹人	21	天外魔镜	25	特殊警察	28	玛莉 7	24	昆虫博士	26		
魁男塾	21	**养成类**		西游记	20	空中霸王	28	恐龙猎人	21	蓝精灵	21		
GB 快打	22	桃太郎电铁	26	悟空飞翔传	24	忍者龙剑传	20	索尼克 5	21	炸弹玛莉	22		
杀手学堂	21	口袋恋爱	24	游戏王	36	大金刚 3	24	索尼克 6	21	科学怪人	22		
斗神传	23	超魔神英雄传	25	复刻版 3	35	魂斗罗 6	20	复仇者	24	攻击苏联	22		
侍魂	23	侏罗纪（中）	55	魔法骑士 3	38	怒之要塞 2	21	真实的谎言	23	沙罗曼蛇	20		
热血新纪录	20	忍空	21	圣剑传说	35	玩具总动员	21	动物乐园	21	战场之狼	24		
体育类		鸡蛋仔俱乐部	21	恶魔城传说	22	妖怪二代	22	摩登原始人	21	阿达一族	20		
99 冰球	25	恐龙蛋	21	龙之封印	22	风中奇缘	21	恶魔城传说	21	蜡笔小新	20		
NBA JAM	21	**RPG 类**		魔界塔士外传	38	鬼马小精灵	21	异形 3	21	米奇老鼠	20		

注明

本店所售 GB 黑白卡、彩色卡及合卡均可在黑白机和彩机上通用

免邮费

GB 彩色单卡

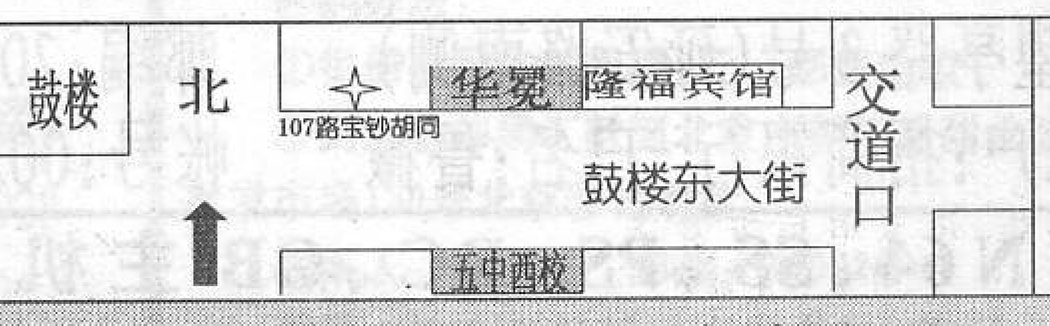
游戏王 2	59	真人快打 4	35	勇者斗恶龙	46	兔宝宝 3	37	机甲宝(星星版)	50	统刚战记	51	超级玛莉兄弟	34
信长野望	38	卡米罗	40	炸弹人	59	泡泡龙 4	35	机甲宝二合一	50	幸运的卢克	39	麻雀历险	35
情书 3	35	女神转生外传 1	35	炸弹人 RPG	59	孤岛冒险者	35	魔法阵	38	波斯王子	39	顶级赛车	35
飞龙拳	35	女神转生外传 2	38	炸弹人卡片	38	呼哟呼哟	35	玩具总动员 2	52	天蚕变	55	上海麻雀	35
玛莉 3	35	黑超特勤组	35	贵族钓鱼	49	小偷王	35	格斗料理	50	次世代陀螺大战	48	大贝兽物语 1	37
3D 丛林冒险	35	坏玛莉 2	49	毁灭公爵	50	罐头怪兽	45	四驱车 3	45	HQ 赛车	40	大贝兽物语 2	37
血腥咆哮	35	格斗霸王	58	首都高校赛车	35	昆虫博士	45	99 足球	40	麻雀兵	39	**新卡推荐**	
口袋魔珠	36	罗德岛战记	35	99NBA	35	海陆空大战 2	35	魔法气泡外传	44	魔法骑士	39	99 格斗王	98
公路赛车	53	吉米过去篇	40	狂热节拍	35	三国志 2	39	虎鸽	40	机甲战士	58	街头霸王 3	72
宇宙战记	53	面包超人	53	麻雀王	37	J 联盟足球	50	口袋弹珠台(振动)	80	实况足球	45	震动大金刚	100
人猿泰山	55	大金刚	35	萨尔达传说	35	游戏王	42	顶极赛车(振动)	80	蓝精灵	35	震动洛克人	100
大盗伍佑卫门	38	拉力赛车	35	口袋弹珠台	35	松鼠大战	48	WWF 摔跤	35	沙罗曼蛇	35	震动超级玛莉	100
垂钓巴斯	38	大富翁	35	影舞者	35	西部牛仔	35	矿王	38	钓鱼	40	震动索尼克 8	100
蚁哥正传	35	保龄球	35	蜥蜴人	35	机甲宝(太阳版)	50	闪电精灵	56	巫术王	55		

GB 手掌机合卡

004001	第二次机械人大战（中文），吞食天地（中文），太空战士（中文），三国志（中文）	55
005001	太空战士（中文），吞食天地（中文），三国志 3（中文），96 格斗，圣斗士星矢	68
006001	口袋妖怪（黄），太空战士 4（中文），魂斗罗 6，N64 玛莉，冒险岛 2，忍者龟 3	68
006002	96 格斗，95 格斗，饿狼传说 3，幽幽白书 4，忍者龟 3，忍者龙剑传	45
007001	魂斗罗 6，汤尼兔宝宝，冒险 2，大坦克，炸弹杰克，打击方块，仓库番	30
007003	魂斗罗 6，空中霸王，双截龙，玛莉医生，网球队，坦克大战，炸弹人杰克	30
007004	太空战士 4（中），太空战士外传（英），第二次机械人大战（中），第一次机械人大战，皇家之剑，鬼神降魔录 V，创世纪外传	68
008001	96 格斗，98 世界杯足球，洛克人 3，轰炸队 3，雪人兄弟，口袋彩色龙，青蛙勇士，极速赛车	45
008002	96 格斗，饿狼传说 3，男儿当入樽，天使之翼，热血躲避球，绝对无敌，扑克王，俄罗斯方块，	45
008003	口袋妖怪 6，音速小子 5，恐龙战队，沙漠风暴，幽幽白书 4，恐龙格斗，战斗忍者蛙，神龙传	40
009001	口袋妖怪（黄），女神转生，女神转生 2，三国志 3（中），太空战士 4（中），第二次机械人大战，七龙珠，天使之翼	82
010001	太空战士（中），第二次（中），大富翁（中），三国志（中），吞食天地（中），侏罗纪（中），圣剑传说，咕噜魔法阵，魔界塔士 2，女神转生外传等	90
010002	96 格斗，双截龙 1，双截龙 2，双截龙 3，洛克人 1，洛克人 2，洛克人 3，魂斗罗 1，魂斗罗 2，热血硬派	45
011001	太空战士 4（中），吞食天地（中），第二次机械人大战（中），三国志 3（中），信长野望（彩），大盗伍佑卫门，恶魔城，希望之剑，领土模拟战等	90
017001	勇者斗恶龙（中文），萨尔达传说（中文），七龙珠 Z（中文），超级玛莉兄弟，花式撞球，坦克大决战，玛莉医生，越野赛车，俄罗斯方块 2，轰炸超人，扑克小子，保龄球大赛，超级砖块，仓库番，超级挖金，雷霆战机，企鹅世界	112
041001	口袋（金），口袋（银），第三次机械人大战，星际战机，平安京怪兽，炸弹杰克，超级挖金，米奇老鼠，坦克大战，俄罗斯方块，公路机车赛，异形等	108
012001	97 格斗　勇者斗恶龙（中）萨尔达(中)　银河之星(中)　龙珠(中)　大富翁(中)　太空战士 4(中)　口袋侏罗纪(中)　第二次机器人大战(中)　吞食天地(中)　三国志（中）　圣剑传说（中）	176

二手机市场

高价收购各类二手次世代游戏机
(DC、PS、GAMEBOY、等各类主机)
游戏机以旧换新业务　机会多!!
出售二手次世代游戏机　实惠多!!



北京市的顾客请乘 107 路电车宝钞胡同下车,华冕在隆福宾馆隔壁,五中西校对面。

汇款地址： 北京市东城区鼓楼东大街 177 号　**收款人：** 李欣
邮政编码： 100009　**联系电话：** 010-64077134　64053225

天天 游戏专卖

天天宣言：我们不追求绝对的低价格，
我们只追求特合理的质量价格比！

大攻略（邮费一律4元） 单价

- 游戏志千禧年鉴（游戏介绍、秘技、攻略，32开284页2册全彩） 45元
- 99拳皇格斗技（32开145页全彩送出招VCD1张） 40元
- 生化危机3攻略书（32开156页全彩送动画集合VCD1张） 40元
- 太空战士8全流程攻略书（32开160页全彩送动画集合VCD1张） 50元
- 大航海时代4（32开143页全彩） 38元
- 寄生前夜Ⅱ（32开95页全彩） 38元
- 盗墓者Ⅳ（32开112页全彩） 38元
- 妖精战士Ⅲ（32开140页全彩） 38元
- 龙骑士传说（32开240页全彩） 38元
- 恐龙危机（32开128页全彩） 40元
- 寄生前夜Ⅰ（32开112页全彩） 40元
- 机器人大战F完结篇（16开122页全彩） 40元
- 圣剑传说（32开167页全彩港版） 40元
- 星之海洋2（32开270页全彩） 40元
- 盗墓者Ⅳ（32开190页黑白） 30元
- 寄生前夜Ⅱ和龙骑士二合一攻略（32开80页黑白） 14元
- 胜利十一人实况4（32开100页黑白） 13元
- KONAMI劲舞足谱（32开217页全彩送教学VCD1张附日本、台湾DDR大赛实况录像） 28元
- PS主要游戏金手指宝典（16开159页400余种游戏密码） 38元
- PS金手指2000年第一弹（32开136页黑白300种密码） 20元
- GB口袋妖怪金、银完全攻略（32开77页全彩） 30元
- GB新攻略五合一（口袋红、绿、吞食天地、月影村、四驱车） 25元
- GB牧场物语Ⅱ（32开100页全彩） 25元
- GB勇者斗恶龙Ⅰ+Ⅱ（32开100页全彩） 25元
- 过期游戏志（25,43,,44,45,46,47,48,49,61,64,66,72,74,76,77,94,95,97,105,107,112） 邮费均5元 35元

PS正版盘（邮费：10元/套）

- 太空战士8（4CD） 780元
- 生化危机3（1CD） 600元
- 心跳回忆2（5CD） 680元
- 铁拳3（1CD） 370元
- 武藏传（游戏，资料各1张） 370元
- 97拳皇（1CD） 360元

DC正版盘邮费一律10元

- 创造足球协会（1CD） 650元
- 魔剑X（1CD） 550元
- D之食卓Ⅱ（4CD）初回限定版 680元
- 生化危机Ⅱ（2CD）附代号维罗卡体验版（3CD） 500元
- 莎木（第一章横须贺4CD）初回限定版 780元
- 鬼屋外传（1CD） 470元
- 快打刑事（1CD） 460元
- 魔鬼电单车（1CD） 400元
- 蓝刺（1CD） 450元
- VR射手2000（1CD） 650元
- 街霸ZERO Ⅲ（1CD） 420元
- 世嘉拉力Ⅱ（1CD） 400元
- 神机世界Ⅰ（1CD） 420元
- 99拳皇（1CD） 460元
- 空中力量（1CD） 410元
- 梦幻模拟战千禧版（1CD） 480元
- 鬼屋Ⅱ（1CD） 480元
- 苍钢奇兵（1CD） 450元
- VR战士Ⅲ 220元
- 刀魂（1CD） 430元
- 索尼克（1CD） 230元
- 任性桃天使Ⅱ（1CD） 420元
- 漫画英雄VS CAPCOM（1CD） 400元
- 日本纯原装PDA 480元
- PS舞毯（不带灯） 60元
- PS舞毯（带灯） 70元
- PC舞毯（不带灯）送游戏 70元
- PC舞毯（带灯）送游戏 80元
- PS/PC双用舞毯（不带灯）送游戏 75元

以上舞毯邮费一律20元

本店所售舞毯均为通威国际有限公司产品。

PS游戏目录册（1300种游戏）小攻略目录册8元2元　动画VCD目录（300多种动画）2元1元　PS、SS配件目录册1元1元　DC硬件目录册1元1元　N64卡目录册1元1元　PC软件目录册（300余种游戏及工具）2元1元

地址：北京市东城区东直门内大街149号（106、107路电车东内小街下车，24路东直门内大街下车）　邮编：100007
收款人：汤卫民　电话：(010)84010216　电话：(010)69519621（邮购咨询热线）
通州区店：1. 玉带河大街147号　通州区店：2. 新华大街潞州商城一楼　联系人：田英珍



上海 王子游戏 专卖店

新世纪主流游戏机 PS2

3月6日起出售

索尼原装POCKET STATION（PDA）　290元/邮费10元
PC全闪跳舞地毯（送游戏）　68元/邮费10元
任天堂原装GB摄像头（四色）　290元/邮费10元
GB可擦写聪明卡（16M有记忆带振动）　350元/邮费10元

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
PS游戏机（带直读基本套件）	超低价/30	NGP黑色手掌机	295/20	GB彩色/黑白手掌机	超低价/20	N64撒尔达传说64	280/10
PS索尼原装振动手柄	120/10	NGP拳王R1（黑白）卡	130/5	GB超级GAMEBOY2	580/10	N64大金刚64	780/10
PS日本原装格斗手柄	70/10	NGP足球（黑白）卡	130/5	GB口袋金银合集（送全彩攻略）	78/10	N64皇家骑士团64	580/10
PS VCD卡（新版）	185/10	NGP篮球（黑白）卡	130/5	GB 90合1卡（无重复）	120/5	N64 007	480/10
PS全闪跳舞地毯（送游戏）	68/10	NGP彩色手掌机	580/20	SF日版超任	180/20	WS超小手掌机	480/10
SS土星机	680/10	NGP顶上决战（SNK对CAPCOM）	380/5	SF超霸32M磁碟机	380/10	WS超级机器人大战	380/10
MD光碟一体机（送700个游戏）	880/20	NGP泡泡龙	280/5	DC主机	特价/30	PC双手柄	38/5

王子游戏专卖店　咨询电话：021－53820830　勇哥　邮购热线：021－53829660　联系人：鲁薇
地址：上海市望亭路3号（延安路南侧）　邮编：200021
售PS2专用帐户：招商银行　户名：鲁薇　帐号：0021－15467654

高价收购N64、SS、PS、DC、GB主机及N64、MD、SF等游戏卡。

北京心跳游戏精品店

DC 主机(原装配置)1380 元　DC 套机(手柄、电源、AV、振动器、记忆卡、一张盘)2200 元
DC 软件齐全、新盘快速、价格合理、稳定。　继续为您提供完善的租、换盘业务。
每月两款特价 DC 盘:D 之食卓 450 元　索尼克 160 元

PS 新型号 9000 系列套机　1080 元　　精典机种 7501 型套机　1280 元

DC 手柄	160 元	DC VGA(组装)	120 元	DC 电脑战机专用手台	550 元
DC 振动器	160 元	DC 摇杆	240 元	DC 钓鱼套装	720 元
DC 套枪(含盘)	720 元	DC 六键格斗手柄(内带振动)	340 元	SNK 彩色 16 位手掌机(送卡)	880 元
DC 方向盘	450 元	DC 记忆卡	180 元	SNK 与 DC 连接线(原)	280 元
DC VGA(原装)	680 元	DC4M 大容量记忆卡(原装)	300 元	百代手掌机(送卡)	980 元
PDA(日本原装)	380 元	PS NAMCO 原装赛车手柄	120 元	PS 电车 GO 摇杆	680 元
PS 原装枪	160 元	PS 普通原装手柄	60 元	PS 原装振动手柄	120 元
PS 跳舞垫	60 元	PS 组装枪	80 元	BEAT 手掌打碟机	280 元
PS 摇杆组装	80 元	PS 摇杆(原装)	140 元		

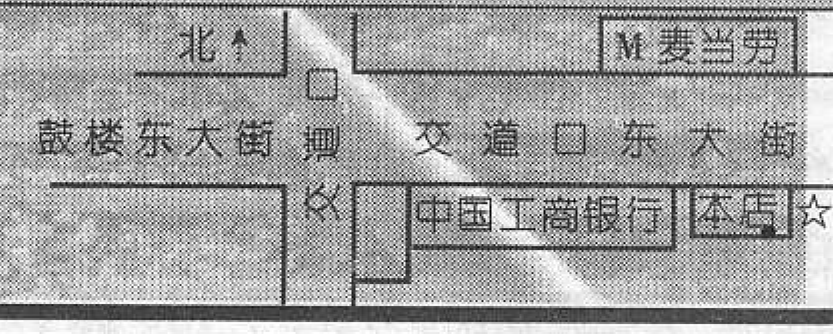
原装日本画册推荐目录:

吸血姬美夕	作者:垣野内诚美	高达系列资料设定集		宫崎骏作品系列	作者:宫崎骏
天野喜孝画集 妖精	作者:天野喜孝	EVA 新世纪资料设定集		获原一至画集	作者:获原一至
天野喜孝画集 美天(新)	作者:天野喜孝	桂正和作品集	作者:桂正和	尾崎南作品集	作者:尾崎南
美树本晴彦画集 后夜祭	作者:美树本晴彦	士郎正宗作品集	作者:士郎正宗	浪客剑心作品集	作者:河月伸宏
心跳回忆资料设定集		攻壳机动队	作者:士郎正宗	园田健一作品集	作者:园田健一
高田明美画集	作者:高田明美	郑问画集	作者:郑问	樱花大战资料设定系列	作者:藤岛康介
时织人	作者:小林智美	逮捕令	作者:藤岛康介	由贵香织里画集天使禁猎区	作者:由贵香织里
漆原智志画集梦幻模拟战	作者:漆原智志	都筑和彦作品集	作者:都筑和彦	清水玲子画集	作者:清水玲子
		鸟山明作品集	作者:鸟山明	SNK 世界	

因种类繁多,故列举部分目录,如需详细目录每份 10 元。

批发　零售　邮购　预定

地址:北京市交道口东大街 172 号　邮编 100007　联系人:郑志刚、郑洋
电话:(010)64021541　E-mail:heartnet@public3.bta.net.cn



南京 阿童木

十二周年店庆大酬宾

集体企业,十二年的经营是信誉的保证。新世纪店庆之际,买主机送礼品,送!送!送!

PS 原装机全套 900 元 起售		各型 SS 机原装全套	750 元
DC 机全套(原装手柄、碟、电源)1700 元		GB 彩色机	510 元
原装 16 位超任机全套	800 元	GB 掌机	275 元
16 位世嘉机全套	150 元	16 位彩色掌机	550 元

PS 机专用地毯:50 元,欲购从速。

本部长期以华东地区极低价批发、零售各种类型游戏机、配件、周边器材,PS、SS、DC、超任、动画光盘。

快速修理各类光碟机,非重大问题,立等可取。并为玩家提供免费咨询与改装大型游戏机服务。

本部所售商品,均按"消法"实行"三包",并终身包修。

阿童木鼓楼经营部:
中央路 1 号　邮编:210008
(鼓楼食品商场东大门、天桥旁)
电话:(025)3373658
寻呼:127-2213998(中文)

新街口新店:
洪武路 119 号
(金贸对面,车站旁)
电话:025-4410928
手机:13905171198



电子游戏原画设定7

《电子游戏原画设定》系列丛书上市以来,受到广大读者的欢迎,许多读者来电或来信询问,并提出了许多宝贵意见。为满足广大读者的需求,我们将于2000年2月中旬出版发行《电子游戏原画设定7》。

本书细致、全面地介绍大家熟悉并喜爱的著名电子游戏及动漫的人物原画,书中的内容都是以前没有介绍过的,每个人物背景资料及特点都有详细的解说。书中包含彩色、黑白和原创素描画千余幅,并配有文字介绍,图文并茂,适合电子游戏及美术爱好者欣赏、临摹和收藏。

本书定价:25元,16开本,224页。其中彩色48页,用进口铜版纸;黑白192页,用进口胶版纸精印。

以全面介绍动画、漫画、模型的《**神奇地带**》①现已面市。全新的面貌,展示当今最酷的热门流行题材。16 开本,112页,**定价:8.80元**

邮购办法:

①**每册书另加挂号费2元,邮费免收**

②**到当地邮局汇款至北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书批发市场130号北京春城书社**

联系人:薄国庆　邮编:100026
电话:(010)65010344　(010)64447183

携手共创·电玩新领域！

长春市 金卡王 电玩商行

专业批发、零售、邮购各种高档游戏机、卡、碟及周边配件

批发零售：1、DC 机·PS 机（5501、7501、9001、9003、5502、7501、9002、5903）·N64·SFC 机·SS 机（JVC、世嘉、胜利）·3DO 机及千余种软件。

2、GB 机（彩色、荧光、薄/厚机）；GB 卡（单卡、合卡百余种）

3、周边设备（大手台、中、小手挚、方向盘、振动枪吉它、跳舞垫、PS/SS·VCD 卡及游戏机背包）

服务项目：1、免费对换 GB 卡，邮资自负。

2、精修游艺机，专业人员进口仪器，立等可取。

售后服务：本店所售商品实行"三包"保证质量，终生维修。

欢迎来电索取价格表，本店吉林省"街皇"总代理及有少量大型游戏机及小型二手机。

地址：长春市重庆路 15 号，和平大世界商场一楼

"金卡王"电玩专卖行　邮编：130041

传真/电话：(0431)8956096/晚 8947098

BP 机：126－5550126　联系人：赵文君

三颖电器商行

专业批发

任天堂 GB 机：彩机、荧光机、超薄机、普通机

高、中、低档通用 GB 合卡及单卡四百余种

索尼 PS 机：PS7501、PS7502、PS9001、PS9002 等型号

备有周边配件及软件百余种

世嘉Ⅱ型机：彩色型、普通型，本店设有总代理

备有世嘉智力卡，动作卡及配件三百余种

总代理：PS 型、世嘉型、八位型及直连电视跳舞毯

八位百种单机、套机及学习机兼百种动作、智力卡千余种。

本商行本着薄利多销的原则，欢迎各新老顾客的光临。另本商行设有专业人员进行调试及维修，让您买得称心，用得放心。

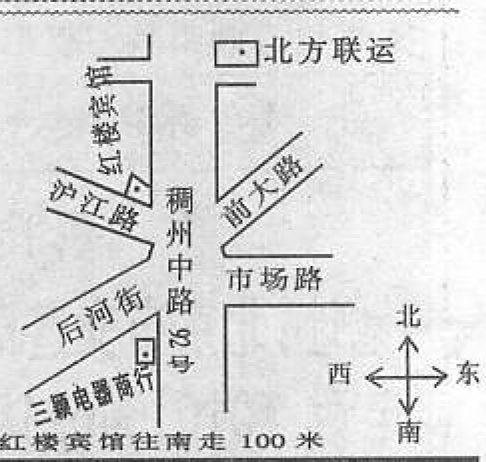
特别声明：本店不回收二手 PS 机，更不出售二手 PS 机。

地址：浙江义乌市稠州中路 92 号

联系人：徐桂生　邮编：322000

电话传真：0579—5535396、5539523

广州批发：020－81857059



好东西，总与好朋友一起分享！好东西，总与好朋友一起分享！

安徽·阜阳

四通游戏软件专卖厅

土星恒久远

精品永留传！

200 余种土星老精品与您携手重温土星旧梦……

3 月专收：

GB·PS

无论什么型号的 GB、PS 机，本月统统吃进！快快行动哦！

喜讯：因业务拓大，四通已迁至阜城极繁华的电器一条街，望玩友相互转告为感！

安徽地址：皖阜阳市颍州北路 62 号 四通游戏专卖

传真：0558－2298334　邮编：236000

邮购：张秀梅

好东西，总与好朋友一起分享！好东西，总与好朋友一起分享！好东西，总与好朋友一起分享！好东西，总与好朋友一起分享！

兰州格林游戏机销售中心

专业批发、零售

1、世嘉 DC、索尼 PS，任天堂 GB 手掌机，各种机型及周边硬件齐全。

2、备有大量 PS 软件，日本卡通 VCD，音乐 CD、GB 卡带，并诚征各地动画 VCD 经销商，价格特优。

3、本中心为北通产品甘肃特约经销维修商，所售商品保证质量，并有专业维修人员。

4、本中心面向各地办理邮购业务

（邮购特价：PS 软件 4 元/片 卡通 VCD6 元/片）

邮购地址：兰州市南昌路 711 号 收款人：王秀园

电话：0931－8867223

批发热线：13909490955　**联系人：巩先生**

分销部地址：兰州市西北电子商贸城一楼 106 房间

联系人：马小姐　电话：0931－8622749

沈阳·小陆游戏机专营店

批发 零售 邮购 专修

(家用游戏机批发中心)

五爱批发总店欢迎您惠顾!地址:五爱东区电器精品屋745,746档,南区购物城126档。

负责人:陆红疆、张辉。电话(传真):024－24141448 (0)13609892121 本店诚招各地区分销商及营业员。

☆原装索尼套机,春节特惠价及配置(原装主机+双手柄+电源+记忆卡+AV线+电源线+说明书+保修卡)7501套机1250元/套;5501套机1200元/套;9001套机1180元/套;9002套机1150元/套;9003套机/1300元/套;☆原装SS套机(原装主机+双手柄+电源+1张原版碟+5张碟<任选>+说明书+保修卡)售价680元/套,主机邮费50元/套,随主机购碟4元/张,不另收邮费。

(春节期间,本店特惠价推出以下原装产品,回馈给各位)
PS全新原装光头(保证质量)480元; PS VGA BOX 350元
PS原装振动手柄(中国制造)110元; DC VGA BOX 130元
DC主机套餐:主机+原柄+原装记忆卡+专用电源+原碟2000元/套(含邮费)
SS JVC光头(原装全新)100元;
PS跳舞地毯 Ⅰ代/Ⅱ代/Ⅶ代 60元/75元/90元
PS——电脑手柄连接器60元
超任主机+磁碟机(全套)500元/套,免邮费。

我店已开展DC碟换碟业务,面向全国,原则:换碟费50元/次,低价换高价碟找差价,高价换低价碟不找差价但保值。电脑记录,确保无误。
99格斗王440元,刀魂450元,世嘉拉力320元,街霸Ⅲ 560元,索尼克220元,漫画英雄对街霸380元,蓝刺360元,VR战士Ⅲ 220元,间谍460元,月夜之潭460元,职业足球创造会Ⅱ 600元,快打刑事Ⅱ 450元,VR射手2000 480元,鬼屋外传450元,光明与黑暗460元,苍钢之奇兵420元,梦幻模拟战400元,首都高470元,生化危机Ⅱ 430元,莎木(限定版5CD)660元,D之食卓Ⅱ 520元。

二手电视集锦: ①15吋NEC彩监,八～九成新,有RGB及AV端子输入,质量可保,画质清晰,可接各种游戏机是你明智的选择,售价550元/650元(平面直角)/750元(可看电视);②东芝炮(重低音)N制电视,29吋/25吋/15吋(超平面直角)售价:1200/880/450元。

本店是首家在东北开展维修业务的老店,技术全面,专修主板、光驱、电源板等故障,收费合理,一般故障立等可取。

动画片(银)6元/张,金碟11元/张,邮费为5元。购买10张以上(含10张)免邮费;购买20张以上(含20张)赠送精美不锈钢钥匙链1个,价值10元;40张以上(含40张)赠送2个,以此类推。

名称	CD数	名称	CD数	名称	CD数	名称	CD数	名称	CD数
新世纪福音战士	13CD	新吸血姬美夕	12CD	烈火之焰	14CD	魔法骑士(剧场版)	2CD	大友克洋 Memorios	2CD
新世纪福音战士	4CD	浪客剑心	12CD	金田一之歌剧院的幽灵	2CD	洛克人	3CD	网络战士	3CD
世界末日	2CD	浪客剑心(续)	14CD	侍魂－阿斯拉斩魔传	2CD	银河英雄传说(外传)	6CD	灵魂力量	9CD
X－战记	2CD	真孔雀王	2CD	Q版女神－小事都方便	6CD	银河英雄传说(剧场版)	2CD	超神姬	1CD
3x3只眼Ⅰ	4CD	妖精战士	2CD	ZZ高达	6CD	绝爱	1CD	炎之记忆	2CD
3x3只眼Ⅱ圣魔传说	3CD	新无责任舰长	5CD	高达0083－战士之黄昏	6CD	孔雀王2	3CD	08MS小队－米娜报告	1CD
青之六号	3CD	超时空要塞D7	4CD	圣斗士－神与神激战	1CD	无限地带23	6CD	大友克洋－老人Z	2CD
冒险少女－娜汀亚	2CD	圣斗士星矢－真红少年	1CD	强殖装甲	1CD	星界之纹章 vol.1－3	4CD	暗之海、月之影－双胞少女	2CD
王立宇宙军	2CD	地裂	1CD	圣斗士北欧篇	9CD	不可思议游戏	2CD	地狱先生TV版	16CD
罗德岛战记之英雄骑士传	9CD	女恶魔人	8CD	天地无用之炎夏圣诞	2CD	特搜机动队	3CD	银河丽目女－机械女神	3CD
秘境探险	4CD	樱通信	6CD	天地无用之IN LOVE2	2CD	天地无用	8CD	银河英雄传说Ⅱ	14CD
超时空要塞之可曾记起爱	2CD	新世纪龙之子	6CD	五星物语	1CD	机动战士高达G	17CD	太阳之船	1CD
超时空要塞Ⅱ	3CD	逮捕令(剧场版)	2CD	北斗之拳	2CD	Turn A(倒A)高达	8CD	巴别一世	4CD
超时空要塞 PLUS	4CD	真 女神转生	2CD	幽游白书	24CD	DNA2	5CD	魔法少女砂沙美	9CD
十兵卫	3CD	橙路(全集)	16CD	幽游白书(剧场版)	2CD	秀逗魔道士(魔剑美神)	3CD	圣斗士－最终决战	1CD
电影少女	3CD	高达W	18CD	银河英雄传说第三辑	16CD	新秀逗魔道士	9CD	未麻之部屋	2CD
浪客剑心之追忆篇	4CD	高达W之无尽的华尔兹	2CD	银河英雄传说第四辑	12CD	高达X	17CD	机动战舰(剧场版)	2CD
我的女神	3CD	高达F91	2CD	病毒(3D人型动画)	3CD	高达V	17CD	一刻公寓(前篇)	16CD
守护月天	7CD	高达之逆袭的夏亚	2CD	暗黑破坏神	3CD	GTO－麻辣老师	15CD	不可思议游戏(延续篇)	6CD
橙路	1CD	高达08MS小队	1CD	JOJO冒险奇遇	3CD	侍魂－破天邪魔之章	1CD	银河战国群雄传	18CD
太空战士Ⅷ	1CD	高达0079	6CD	少女革命	3CD	Weiβ－白色猎人	9CD	大运动会	6CD
心跳回忆OVA	2CD	高达0083	2CD	能量宝石	1CD	六神魔合体	2CD	通灵公主	6CD
AD警察	3CD	高达0080	3CD	圣斗士－黄金苹果	1CD	魔法阵都市	11CD	时空转抄	6CD
力古斯托宇宙战记	6CD	高达W之战场回	4CD	少女革命	13CD	金田一之少年事件簿	13CD	铳梦	1CD
火魅子传	6CD	圣传	2CD	SD高达ZERO	1CD	电脑战队	3CD	亚里安	2CD
剑风传奇	5CD	樱大战1－4	2CD	剑风传奇	13CD	特遣队	6CD	相聚一刻(剧场版)	1CD
青空少女战队	4CD	TO HEART	1CD	艾狄龙战将	7CD	不可思议游戏－朱雀篇	10CD	东京巴比伦	1CD
宇宙海贼	2CD	机动战舰	13CD	接触(大学篇)	2CD	－青龙篇	9CD	星界之纹章 vol.4	1CD
爆炎一族	2CD	城市猎人之百万黄金阴谋	1CD	彼男彼女的故事	10CD	圣子到BOY	12CD	思春期美少女合体机械人	2CD
爆裂时空 MAZA	9CD	城市海滩之战	1CD	兽兵卫忍风帖	2CD	高达08MS小队	6CD	流星花园(花样少年)	8CD
鬼神童子	2CD	爱与宿命的连发枪	2CD	攻克机动队	2CD	高达0079(TV版)	9CD	高智能赛车	4CD
碧奇魂	6CD	便衣女警	2CD	柯南 之		超时空要塞(TV版)	12CD	霸王大系龙骑士	6CD
碧奇魂(完结篇)	7CD	99版寒羽良之末日	2CD	连续两次杀人事件	2CD	幽灵公主	2CD	新吹波动危机	7CD
GS美神 极乐大作战	15CD	天才犯罪教授	2CD	来自黑暗组织女子	2CD	逮捕令 vol.1－4	4CD	彼男彼女的故事19－22话	2CD
COEBOY BEBOP	9CD	LAIN(铃音)	5CD	引爆摩天楼	2CD	猛鬼学园	6CD	听到涛声	1CD
天使2代	1CD	吸血姬美夕	2CD	14番目之标地	2CD	枪神	13CD	橙路－想回到那一天	1CD
青涩宝贝(伤感涂鸦)	12CD	魔装机神	4CD	世纪末魔术师	2CD	斗神传	2CD	刻之大地	3CD
天空战记	3CD	GS美神	1CD	银河少女警察	1CD	神秘世界2	4CD	万有引力	2CD
安达充－阳光普照	1CD	水晶国传说	3CD	乱马1/2	2CD	街霸	2CD	绀碧舰队	2CD
超时空要塞7(剧场版)	1CD	Z高达	17CD	魔术师奥芬	9CD	生化危机	1CD	一刻公寓(后篇)	16CD
99格斗王	1CD	学园幽灵	6CD	宝魔猎人	3CD	最游记	1CD	星方武侠	6CD
头文字D	9CD	福星小子－爱星球之梦	2CD	鬼神童子	5CD	课长王子	1CD	不可思议游戏(恒国篇)	7CD
相聚一刻(剧场版)	1CD	恐怖宠物店	2CD	一个好人－候补者们	1CD	爆裂吸血鬼	3CD	AO警察 vol.3	1CD
勇者王	17CD	守护月天	7CD	新世纪GPX	2CD	新天地无用	9CD	98格斗王	1CD

精典日剧系列,有精美彩盒,塑封包装,是赠友及珍藏的佳品,均为中文字幕、日语发音,售价6元/张,一律免邮费,批价电询。

同一屋檐下Ⅱ,兄弟	13CD,12CD	星之金币Ⅰ/Ⅱ(金)	12CD,14CD	同一屋檐下Ⅰ/Ⅱ(金)	12CD,13CD	沉睡森林,完结时间	12CD,12CD
101次求婚,天使的工作	12CD,12CD	鬼之栖家,恶女	12CD,12CD	单身贵族(金)织田信长	10CD,2CD	独自生活,理想之结婚	10CD,10CD
恋爱季节,麻辣老师	12CD,12CD	织田信长,悠长假期	2CD,11CD	东京爱情故事(金),主妇们犯罪	11CD,11CD	女医,一个好人	11CD,11CD
协奏曲,星之金币Ⅱ	10CD,14CD	邂逅,银狼怪奇	12CD,7CD	恶女协奏曲,同窗兵	11CD,7CD	暗恋,戴面具的女人	12CD,10CD
最后之恋,平安夜	11CD,10CD	茶堡四姐弟,沙滩小子	11CD,12CD	高校之恋,新前程似锦	12CD,10CD	冷月,玻璃鞋之恋	10CD,8CD
男人35,世纪末之诗	11CD,12CD	老师的奇遇,高校教师	13CD,11CD	白衣天使,法医物语	12CD,9CD	青春时代,何日再相逢	11CD,13CD
东京大学物语,午夜幽灵	10CD,12CD	恋爱世纪,猎艳男孩	11CD,12CD	爱的真谛,成田离婚	10CD,10CD	美人	10CD
人往高处爬,危险关系	13CD,11CD	远亲不如近邻,自从遇见你	10CD,13CD	思念总在分手后,爱因和平	12CD,12CD	高校恶作剧	10CD
跟我说爱我(金),恋爱全集	11CD,10CD	未成年,邂逅	2CD,12CD	神只是多一点,若叶小子	12CD,12CD		
心跳回忆(金),新同居时代(金)	2CD,2CD	爱情白皮书(金),恋爱世纪(金)	11CD,11CD	十六岁新娘,恋爱暴走急	10CD,12CD		

特别推荐: **本店现推出近200款SS经典游戏,售价15元/张;精美包装的原装正版音乐CD 68元/张,邮费一律10元。函索目录3元/份,请附回邮信封。**

邮购地址(汇款单填写地址):沈阳市铁西区南八中路78号 收款人:陆红疆 邮政编码:110023

电话(传真):024－25850632(8:00～19:00) 024－25846204(19:00～21:00)

批发业务负责人:陆先生、张小姐 邮购负责人:张小姐、李先生 动画片邮购负责人:康小姐

乘车路线:南站乘601路公共汽车至"保工街"站下车即是;北站乘604路公共汽车至"保工街"站下车沿保工街南行至八马路左转即是;

五爱市场乘207路至"八马路"站下车沿八马路西行到保工街;南塔乘11路无轨电车"保工街"站下车,沿保工街南行至八马路左转即是。

批发总店地址:五爱市场南区126档东区745档 联络人:陆红疆,张辉 电话:13604053332,13609892121 特约分销店:吉林市河南街梦天堂游戏专卖 联络人:田舒文 电话:13804415992

配件类商品几百种，价格低，咨询电话010-84011052

WanHe Zu

-----全国征召加盟店

发展良机 共创伟业 010-84011052

北京万和一族电子销售中心

强抓服务质量强抓邮寄速度 技术过硬 价格合理





WanHe Zu　四川

万和一族四川成都加盟总店
正式营业

地址：四川成都市新华大道文武路160号 13608220467 13708188554

WanHe Zu　天津

天津万和一族总店：天津南开区鞍山西道龙井里 3 号楼底商 电话：**022-27375476**

天津万和一族加盟店：北辰区双发商业街 17 号 电话：26828304

WanHe Zu　北京

北京万和一族总店　维修中心：北京美术馆后街亮果厂 6 号　**010-84034181**

宣武分店：宣武区宣外大街 148 号 电话：**83169050** 崇光百货南行或 102，105 公汽菜市口下车北行 50 米路东

PS9001 PS9002（日本原装，可接播电影卡 AV线 电源） 1180元 邮费 20元

GAME BOY超薄黑白主机（日本原装 ）320元邮费 15元

GAME BOY超薄荧光主机（日本原装） 430元 邮费 15元

批发电话：北京010-84011052　（0）13901079581

天津022-27375476　（0）13802057523

成都1360822046　13708188554

真心承诺：三日内发货，十五日内保证收到货品。投诉电话：010-84011052

汇款地址：北京东四邮局630信箱 陈光 收 邮编：100010邮购查询：010-64037924

龙之风印	18	热血高校	18	花木兰	31	口袋妖怪　金	35	机甲战士	37
魔界塔士外传	32	炸弹人 1/2/3/4	18	空牙	19	口袋妖怪　银	35	蓝精灵	37
魔法阵	32	桃太郎	25	菲利猫	17	天蚕变	51	波斯王子	35
科学怪人	18	七龙珠激斗传	20	叮当 2	17	巫术王	55	WWF 摔跤	37
炎之弹平 2	23	月影村怪物	20	98 足球	19	勇者斗恶龙 1+2	58	罐头怪兽	35
摩托车	18	动物园 2	25	四驱车 2	21	第三次机械人	35	游戏王 2	55
超斗士激传	18	名侦探柯南 2	19	98 篮球	19	格斗料理传说	45	信长野望 2	32
西游记	18	鬼太郎	19	神探柯南	18	统钢战记	50	模拟大富翁	30
魔法骑士 2	34	吞食天地（中）	20	**黑白卡**		**彩色卡**		超级玛莉 3	35
魔法骑士 3	34	三国志（中）	21	洛克人 8	22	究极麻雀	41	柯纳美赛车	33
SD 机械人大战完结	28	口袋恋爱	21	天使之翼	19	萨尔达中文	68	学级王	36
王国物语 2	30	牧场物语	21	96 格斗王	18	勇者斗恶龙中文	73	口袋弹珠台	31
圣剑传说	30	三国英雄（中）	20	97 格斗王	51	松鼠大战	47	泡泡龙 4	33
光之继承者	30	98 海战	18	斩红郎	20	机甲宝宝合集	61	孤岛冒险者	35
公主钟声	30	米达机械人	23	RB 饿狼	19	西部枪手	34	黑超特警	33
铁拳 3	28	超魔神英雄	22	双截龙	17	99 足球	41	口袋妖怪 6	33
超级玛莉 7	20	幽游白书 1/2/3/4	20	天外魔镜	21	HQ 赛车	41	勇者炸弹人	31
太空战士 4（中）	26	侏罗纪（中）	56	大海战	17	超真实钓鱼	46	麻雀王	33
二次机械人大战（中）	28	大贝兽	22	大战略	21	机甲宝宝太阳版	46	女神转生外传	31
化石创世纪	45	金刚战士	23	猫侍	21	魔法气泡外传	41	机器猫赛车	33
口袋妖怪（红）	20	昆虫博士	21	斗神传	21	次世代陀螺战	45	大贝兽物语 2	40
口袋妖怪（绿）	20	情书 3	34	国盗物语	17	牧场物语 2	45	人猿泰山	51
口袋妖怪（青）	20	魂斗罗 6	17	侍魂	19	四驱车 3	45	动物园	45
口袋妖怪（黄）	28	J 联盟	20	95 格斗王	19	魔法战士	41	实况足球 2	40
口袋妖怪大竞赛	26	荣光足球	20	冒险岛 3	19	心跳回忆体育篇	52	坏玛莉 2	45
口袋妖怪（紫）	40	实况足球	22	篮球飞人	18	心跳回忆文艺篇	52	天使王	33

勇者斗恶龙1+2彩版攻略30

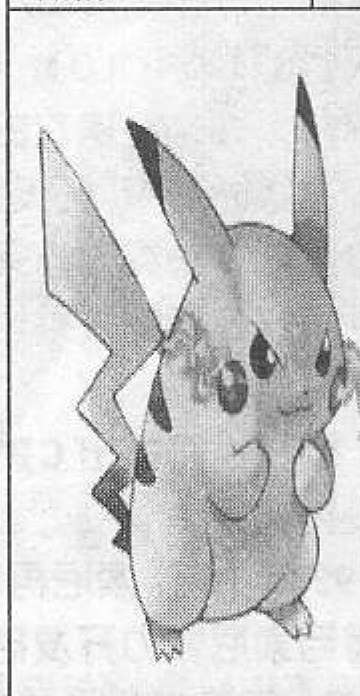
牧场物语2彩版攻略 30

口袋妖怪彩版大攻略30

闪灵战舰	33	真人快打 4	33
恶魔王	33	蚁哥正传	31
魔法泡泡通	33	黑巴斯钓鱼	35
萨尔达传说	33	三国志 2	37
保龄球	33	未来篇	33
99NBA	31	过去篇	33
黄金鼠	31	猫捉小鸟	33
音乐节拍	33	勇者斗恶龙怪兽篇	42
芭比娃娃	38	动物园 3	65
罗德岛战记	31	海陆空	33
矿王	33	以下几盘是黑白卡	
丛林冒险 2	37	007	17
怪兽力量	33	阿拉丁	16
大盗伍佑卫门	33	师子王	18
昆虫博士 2	45	蜡笔小新	16
沙罗曼蛇	35	风中奇缘	18
影武者	35	12 人街霸	18
格斗之王	35	蝙蝠侠与罗宾	18
大战略 2	33	鸟人战队	19
飞龙之拳	33	机械战警 3	16
叮当云中历险	45	蚯蚓战士	18

世嘉卡带　邮费 5 元　GB 卡带　邮费 5 元　世嘉卡带　邮费 5 元　GB 卡带　邮费 5 元　世嘉卡带　邮费 5 元　GB 卡带

航空霸业 2	65	圣战风云	65	射击类		大吟酿	12	侏罗纪	26	洛克人 3	28	顶级赛车 2	21
恐龙兄弟 2	32	梦幻模拟 1	39	洛克人	29	西部牛仔	15	超级玛莉	29	喷火龙	21	网球	17
三国 5 全中文	39	光明十字军	54	雷鸟 4	20	火爆警长	15	机器猫	12	索尼克 1	17	实况足球 2	26
梦幻模拟战中	39	光之继承者	45	沙漠风暴 2	26	冲破火网	11	复仇者	22	索尼克 2	18	台球传奇	21
皇帝财宝中	71	梦幻模拟战 2	39	毁灭警官	26	模拟坦克	15	战斧 3	21	索尼克 3	21	热血足球	17
众神遗产中	39	攻击潜艇 688	26	骷髅行动	26	动作过关		鸟人战队	26	索尼克 4	21	天使之翼	17
水浒传中	39	太阁立志传中	65	F-117	23	水浒风云	45	阿拉丁	26	索尼克 5	40	川崎赛车	21
悟空外传	39	中国象棋中	17	机动双雄	12	花木兰	42	HQ 追踪	12	战场之狼	12	摇滚赛车	22
大航海 1 中	39	格斗类		沙漠风暴 3	29	杨家将	38	肥瘦大盗	12	兰博三	12	印地赛车	26
大航海 2 中	39	98 格斗王	35	忍无可忍	26	玩具总动员	40	外星王子	26	雷霆计划	12	十项全能	32
吞食天地中	39	超级 16 人街	78	空牙	20	战斧 4	21	外星战将	17	星际奇兵	22	冬季奥运	27
封神榜中	39	铁拳 3	35	MG-29	20	X-MAN2	26	恶魔城	17	蜘蛛人	22	赌城	15
信长霸王转中	39	真侍魂	26	雷电传说	20	风中奇缘	40	蝙蝠侠罗宾	26	重装机兵	12		
三国 3 中	39	12 人街霸	22	雷鸟 3	12	割喉岛	26	米老鼠纪念	30	F-15	25		
大富翁中	39	世界英雄	26	魂斗罗	22	狮子王	36	猫捉小鸟	21	异型风暴 3	12		
三国列传	29	真人块打 4	40	真实谎言	26	侏罗纪 3	40	原始人	12	武士魂	21		
三国志 2	39	VR 战士 2	26	火枪英雄	20	蚯蚓战士 2	36	007 情报员	12	美国队长	12		
太空战士中	39	幽游白书 2	35	大坦克	17	忍 3	21	波斯王子	21	双截龙 2	15		
台湾大亨中	35	霸王摔跤	36	鲛鲛鲛	17	黑水海盗	21	消失的世纪	32	体育类			
古代封印	40	豪血寺	35	越空狂龙	22	松鼠大战	21	特型金刚	30	98 足球	38		
主题公园	25	饿狼传说 2	36	机械战警 4	26	狮子王 2	36	变形金刚	27	98 篮球	38		
沙丘魔堡 2	21	龙虎拳	26	异形战士	26	格斗四人组 3	36	武器之王	17	98 冰球	38		
特殊部队 357	78	七龙珠	22	红色战区	26	漫画英雄	26	海豚 1	17	机车王 3	18		
皇家血脉	49	七龙珠完结篇	32	沙漠风暴 1	26	七喜小子 2	36	鬼屋 3	26	环球赛车	21		
新超级大战	39	侍魂	36	大旋风	17	美少女战士	26	海豚 2	21	篮球飞人	26		



所有价格只对邮购，如直接购买，以各店店内标价为准。

PS 原装振动手柄	120/10	PSIC 记忆卡 1M	20/6	PS 生化危机 3 专用枪	150/20	GB 薄机套充	37/6
PS 跳舞地毯（无灯）	50/15	PS 透明记忆卡 1M	25/6	PS 电影卡	190/10	GB 彩机套充	37/6
PS 跳舞地毯（有灯）	60/15	PS 透明记忆卡 2M	40/6	PS AV 线	10/5	GB 小电源	15/5、
PS 吉他（振动）	120/20	PS 透明记忆卡 8M	55/6	PS S 端子线	12/5	GB 万能线	28/6
PS 四分插	99/10	PS 9 系机器 VCD 卡	250/15	PS-PC 连线	15/5	GB 薄彩镜面	10/5

游戏业的战争

——任天堂VS索尼之泥沼战争（下）

文/马场宏尚（日）　译/刘飞扬



上期说道，九十年代初，家电业巨头SONY公司试图凭借硬件技术的优势与任天堂合作，开发主流机种，打入游戏业。SONY的如意算盘是制作兼容机，利用任天堂丰富的软件资源。任天堂尽管很看重SONY的硬件技术，但自己在游戏业的王位岂容他人觊觎，一场纷争在所难免。

本期将揭开游戏战争序幕，两个巨人伙伴反目成仇。任天堂突然背信弃义，单方撕毁合同，将蒙在鼓里的SONY逼入绝境，其手段之阴险绝无仅有！然而，在游戏业一贯称王称霸的任天堂这回可要失算了。SONY毕竟实力超强，遭受暗算的伤痛反倒激起了它的斗志。磨刀霍霍的SONY，准备大打出手。

☆整垮索尼?!任天堂变心了

就在发布PS的第二天，索尼接到了一个突如其来的消息：任天堂竟与同样有CD－ROM专利的菲利浦签定了商业合作协议，任天堂的CD－ROM机将与菲利浦共同开发。发表这个协议的记者招待会就是在这次的家电展示会上。

在索尼看来，任天堂的这次变心实在是太突然了。就好像在众目睽睽之下婚约对方突然毁约一样，没有比这更屈辱的事了。

两家公司的关系也随之降到了冰点以下，几乎是不可能修复的。

但在世嘉推出CD－ROM机"MDCD"后，事情好像又发生了变化。

92年1月。索尼再次表示有意发卖超任的兼容机，任天堂也宣称将与索尼协力开发搭载CD－ROM的游戏机。

92年春。索尼USA旗下的软件公司宣布了与世嘉美国法人相互提携的关系。如果想一想现在世嘉与索尼的关系，则不免有一些讽刺意味，对这次合作，被称为"玩具界贵公子"的世嘉美国法人代表汤姆·卡兰斯基在接受记者采访时曾高奏凯歌道："我们将与索尼的艺术家们联手。尽管在PC界有许多关于多媒体的讨论，但我们并不只是'纸上谈兵'。而是要实际做出东西并卖出去。"最后，他还这样加了一句："独裁的时代已经终结！"很明显，这是向任天堂的挑战。

据说，这次提携是索尼对任天堂背信行为的报复。但与世嘉的兴奋不同，索尼的反应却是十分暧昧。为了照顾任天堂的感情，索尼首脑在提携关系发表前曾给任天堂山内溥社长写过一封信，内容大致是："这只是软件公司与游戏机厂商缔结的普通契约，对与任天堂的关于开发CD－ROM机的合作协议没有任何影响。"

同样有消息说，索尼与任天堂基本合作的修改工作已经完成，关系的修复告一段落。

92年10月1日。《日经新闻朝刊》刊登了这样一则新闻：任天堂与索尼共同开发CD－ROM兼容机，任天堂将于来年8月发售。几乎同样的新闻还可以在《朝日新闻朝刊》上看到。无论哪家报社都是像报道明星的婚礼一样，以祝福的口吻盛赞着任天堂与索尼的"卿卿我我"。

然而事实又如何呢？此时的索尼已经决定无限期推迟"PS"的开发，索尼音乐娱乐公司的软件开发小组已经解散了。

☆"做不出软件！"索尼的焦急

还不知道婚约者已另有新欢时，索尼不仅进行了硬件开发，同时还在进行相应的软件开发。

此前的索尼已经有索尼音乐娱乐和文艺索尼等子公司参与了很多软件的开发制作。也许是由于其嫌恶玩具的本性，索尼一直是通过代理人进行代理开发。缺乏热情是其未制作出大作的原因。但是这次的索尼可与以往不同，以索尼音乐娱乐公司为中心组成了一个开发小组，并投入了巨大的资金。

这时的任天堂一边与菲利浦推进合作关系，一边还在准备从背后捅索尼一刀，使"PS"被扼杀在摇篮中。

索尼与各大"第三方"软件公司联系，希望它们能够帮助制作"PS"用软件。但是此时，任天堂的"圣旨"已经传了下来，因此没有一家大软件公司敢接受索尼的请求。

就是在这样的条件下，索尼音乐娱乐公司坚持进行软件开发。"PS计划"的负责人由号称实力NO.1的音乐制作人氏担任。尽管有的相关人员不无讽刺地批评："他对游戏一窍不通，害得我们费死了劲。不过也难怪，他是给山口百惠作音乐的嘛"，但从这里也可以看出，这下索尼音乐娱乐公司是动真格的了。另一方面，起用顶级人材也说明这项计划的资金之庞大。

当然，方法与以往相比并无太多变化，即通过代理人委托相关的软件设计人员。这是因为公司内部懂一点游戏的人可以说是"皆无"。就连主程序设计师也起用的是临时人员。

但是资金是绝对充足的，这样就可以召集一批超一流的人材。其中，包括曾制作了PC初期游戏杰作"ZONE"、"MOON BALL"的有"3D演算天才"之称的马克·富林顿氏(日本人)。

☆制作费高达五亿日元的"幻之软件"

以马克为中心，"PS"游戏的第一款《フォルテッサ》的开发工作紧锣密鼓地展开了。

制作器材上也投入了大量的资金。先引进了此游戏开发的专用CG制作机，接着又购买了电影胶片的连续模拟转换机，光工作平台就新置了数十台。

索尼音乐娱乐公司仅在此软件上就使用了五亿日元，20人的小组奋战了一年才终于完成。可惜的是，由于"PS计划"的中止，《フォルテッサ》最终无缘与广大玩家见面。但据亲眼目睹过这款游戏的相关人员介绍，如果《フォルテッサ》那时能投放到市场上，那么从那以后的所有游戏都将一下子达到现在的水平。更有一位当时参与制作的设计者以怀念故去恋人的语调对我说："就算有人为《フォルテッサ》这样一个游戏而特地购买主机，我想也

是可以理解的，打个比方，就好像能在家进行迪斯尼的明星之旅一样。”

据说《フォルテッサ》的完成版社内用 DEMO 使用了星球大战的主题曲作为背景音乐。我想，开发小组的成员们一定是在雄壮的奏鸣曲中怀着紧张的心情公布这个作品的。

☆将索尼玩弄于股掌中的任天堂的阴谋

索尼与任天堂间的攻防战大致持续了半年时间。在这期间，原本与索尼约定了合作关系的“第三方”软件公司也都相继溜走了。



任天堂董事兼广报室室长——今西弘始

真正决定了索尼失败下场的是，任天堂已与菲利浦合作完成了 CD－ROM 机的试作品。

CD－ROM 机本应由索尼开发并供给任天堂，但是任天堂一句话也未说就自行决定与菲利浦合作。不仅如此，还不许制作兼容任天堂版的“PS”CD－ROM 机。也就是说，“PS”只可以使用超任的卡带部分，不能使用 CD－ROM 部分。

只要任天堂的 CD－ROM 机一发售，那么一定会有丰富的软件，这些软件却不能用于“PS”。

又有谁会买那样的机器呢?就算《フォルテッサ》再优秀。即便是有能力购买一体型机的人，恐怕绝大多数都是先买超任，然后再等待任天堂的附件吧。

☆崩溃的“PS”计划

此时的索尼就好像是被捅了的马蜂窝一样乱成了一锅粥。简直是一场恶梦！

每个游戏都需要专门的转换器，天方夜谭！这样的话还能叫兼容机吗?首先成本就会很高。就好像给 MD 装上转换器玩超任软件一样。有这么做的人吗?

这样一来，索尼就不得不撤销“PS”计划

索尼音乐娱乐公司在《フォルテッサ》之后紧接着又制作了一款由斯皮尔伯格同名电影改编的游戏《HOOK》。必须发售，因为不光制作费用，索尼还交了大量的版权税。负责者只好含着眼泪将其交于超任发售。本应作为 CD－ROM 出现的《HOOK》在卡带上发售就不得不忍痛割去 CG 画面，给人感觉就像跑了气的啤酒，再加上索尼在软件界的无名，因此发售完全失败了，连 5 万份也未卖出。

Machintosh PC 用游戏的大作《スペースシープ・ワーロック》也预定将移植到 PS 上，作者约翰・斯潘还为此事曾多次来到索尼音乐娱乐公司。另外，当时的人气漫画《沉默的舰队》也被列于计划之上。索尼计划由哥伦比亚电影公司将其改编为电影，并在电影上映前后进行游戏软件的发售。

最终，由于 PS 计划的撤消，索尼音乐娱乐公司损失的金额不下 15 亿日元。

“对于索尼来说 15 亿根本不算什么损失，只是一次实验罢了。”听说有的索尼的领导这么评价。但考虑到当时家电业整体不景气，这么说我想只不过是顾及颜面罢了。

就这样，任天堂为了保住自己的市场而使出的这招必杀技从根本上动摇了索尼的多媒体战略。

索尼音乐娱乐公司当时租借了青山双塔大厦的三层。

谁能想到，这些现在没有桌子、撒满纸屑的屋子，竟然是当年众多顶级设计者为了实现“PS”计划而出入的梦一般的战场呢?

☆看错索尼真正实力的任天堂

当索尼与任天堂的关系正处于“剪不断，理还乱”的状态时，任天堂发布的发售兼容机的新闻在日本和美国都好像“一石激起千层浪”，不仅任天堂，就连索尼也收到了数不清的问讯电话。

但是，随之而来的就是索尼方面传来的愤怒的声音。10月1日新闻的提供者完全是任天堂，14日的新闻也是以美国任天堂在当地发布的消息为内容写成的。这样，无论哪个消息都是任天堂在没有与索尼打任何招呼的情况下单方面发表的。

任天堂这么做的目的到底是什么呢? 一些了解内情的人告诉我，任天堂采用的是牵制竞争对手公司的“操纵信息”战术，即在 N64 发表前也有所耳闻的对其他公司牵制的老一套做法。

美国任天堂透出口风的10月13日正是世嘉 MDCD 在美国的发售日。这么做，一方面可以使话题不集中在彼方，另一方面等于是告诉消费者“我们公司将推出性能更好的机种，现在买别的公司的产品可是要吃亏的呦。请大家再等待一阵”，不仅可以提高自家产品的期望值，还可以使其他公司的产品销量下降。

任天堂在超任时代也使用了这一策略，一边说“游戏的娱乐性与硬件性能没有关系”，一边却在世嘉的 MD 发售日公布的一个月后发布了超任的发售日期。但是，世嘉在发表的同时还对外公布了 MD 的规格样式，而任天堂却是在一年以后才公布规格样式。这时的任天堂，已对 MD 进行了彻底的分析研究。真正发售，却是又过了一年。“操纵信息”是任天堂的老把戏了。

MDCD 发表后，92年1月的“关系修复报道”也极有可能是对世嘉的牵制策略。很明显，那时任天堂已没有诚意与索尼的“PS”计划进行合作，但是索尼与10月不同，仍然被蒙在鼓里。明知如此却仍面不改色地将索尼卷入假发表中的任天堂可谓“心黑手毒”。

在10月的新闻发布会上，索尼大概也察觉到了任天堂的用心，以强硬的口吻指出：“连兼容机的规格样式还未达成一致，就在这个阶段发布事实上不可能的发售时间，你任天堂这么干我管不着，但为什么要使用索尼的名字?”直到这以前，索尼对这位生意上的老客户、拥有巨大软件资产的游戏界的垄断者任天堂采取的都是小心翼翼的态度，这时终于不得不撕破脸了。



SCE 制作部部长——宫田敏幸

面对被激怒的索尼，任天堂的回答显得游刃有余：“出不出兼容机是你索尼的自由。”对此，索尼虽未正式宣布中止超任兼容机计划，但表示“PS 问世的可能性几乎为零”。

可以说，到了这时候任天堂“搞垮 PS”的阴谋可以算是大功告成了。

但是，任天堂错误地估计了索尼所拥有的真正实力。

现在，在游戏界 PS 已成为了事实上的“主导机种”。索尼的这个计划正是从任天堂的单方面毁约开始的。**(待续)**

千载难逢 东京游戏展双 CD 大饱眼福
一本万利 全彩画册等于书价岂非白送

赠品之一



● 游戏展全彩画册

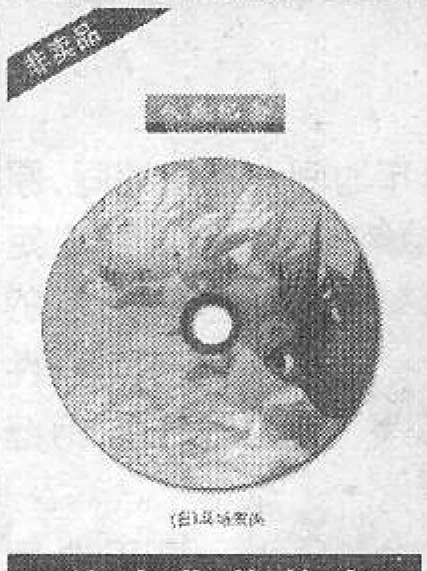
赠品之二



● 游戏展双 VCD

- ●东京游戏展 16 万人参展，盛况空前。
- ●万众瞩目的 PS2 千呼万唤始出来，21 世纪游戏业的新霸主，风光无限。
- ●各游戏厂商顶尖游戏大检阅，款款是精品。
- ●周边产品千姿百态大集合
- ●展售小姐美女如云，亮丽无比。
- ●COSPAY(角色扮演)各展风采，各领风骚。
- ●详细介绍东京游戏展方方面面。厂商资料一览无余。
- ●130 面全彩画册，精心制作，进口铜版纸印刷。
- ●双 VCD 让你身临其境，圆你参观东京游戏展的宿梦
- ●全套定价 32 元

赠品之三



游戏业的战争

①《浪客剑心》根据日本漫画、动画、游戏改编的同名小说。②《游戏业的战争》以索尼、世嘉、任天堂三大游戏业巨鳄，为争夺世界游戏霸主地位而展开的残酷竞争，披露了许多鲜为人知的日本游戏业内幕。

● 收藏纪念之三

●口袋本 304 面

赠品之四



89 年～99 年间共 891 部 GAME BOY 游戏及 725条秘技。每部游戏含中、日文名称对照、生产厂商、日期、游戏类型、评分、游戏简介及秘技。

● 收藏纪念之四

●口袋本 304 面

邮购须知

①因图书数量有限，不可能满足所有读者的需求，故邮购以下图书者，除在汇款附言栏写明所购图书及赠品外，须注明如该书售完，另改哪一本图书。(购买二本者须另填写一种或两种)

②杂志将在收到汇款单两日内将书寄出。

③所有图书在赠书期间免收邮费。

④活动截止日期：2000 年 4 月 30 日

汇款地址：北京 6129 信箱发行部(100061)

联系电话：(010)67152757

以下图书均价	每本 25 元
以上四种赠品	买一送一

①凡一次性邮购下列图书满 40 元的读者，可任选以下一种赠品：

A、《收藏纪念》之三(浪客剑心)

B、《收藏纪念》之四(GB 秘技全书)

C、东京游戏展画册 + 双 VCD 光盘一套

②凡购以下图书任一种者，可获赠《东京游戏展》全彩画册一本(不含双 VCD 光盘)。

游戏画集·街霸 3	另类游戏原画设定，画风独特。
创刊五周年纪念特辑	游戏史、杂志史不可不知。
MAGIC 地带	国内第一本动、漫、游专辑，好评如潮。
三栖人	动、漫、游专辑第二弹，台湾业界合作制作。
都市流行·酷	最新街头流行趋势，比酷，我说了算。
96 合订本(下)	不知杂志过去，不会了解杂志的今天。
走进星球大战	电影星球大战史·设定、剧照等。
游戏原画设定 1—5 册	顶尖游戏的设定一网打尽。
94 合订本(极少量存货)	杂志穿开裆裤时期的婴儿照。

99 秘技宝典(上、下册)	定价 32 元
秘技宝典(修订本)	定价 17 元
都市流行·酷(秋季版)	定价 19.80 元
99 上半年合订本	定价 28 元
99 下半年合订本	定价 28 元
GAME BOY 特辑(口袋本)	定价 14 元
绝对 GAME BOY 读本(口袋本)	定价 14 元

我就是一条流阴阳术的传人

幕末月华风云录

一条明

必杀技



令敌手的操作变得混乱，与"天地无用"、"暗中摸索"一样。



出其不意突袭敌手，从口中攻击，有丰富的追加技。



放出式神对敌手进行飞行道具的攻击。



对空技，空中空隙相对较大。



"星之巡行"的追加技，多段攻击，威力大。

"星之巡行"的追加技，"升华"的对应技。





是指令投，动作十分可爱。



趴下睡眠，积累剑质槽。



空中投技，跳起后变成中段判定。

令对手变身，攻击10秒后恢复原形。





当身技，但要十分注意空隙。



象是指挥群鬼游行似的，很可爱。



召唤出巨大的式神，可组成连续技。

落下的奇袭招式。



姿势



好象是去要肉包子的样子(?)。



和可爱的妖怪一起出现。



十分生气的样子。



竖起拇指，夸耀自己。

衣着



紫色版本，币帛的颜色也变了。



极符合女孩的粉红装束，发带是青色的。



基本颜色，像阴阳师吗?



人物档案

生日：嘉永3年9月26日
年龄：14岁
身高：4尺6寸
体重：正在测量
流派：一条流阴阳术（见习中）
武器：（供神用的）币帛「明暗」
家庭构成：祖父：道境、父：幻貌、母：光明、姐：光、兄：道磨、寄食者：神崎十三
宝物：英文字典
兴趣：收集铃铛、白天睡觉
爱好：学习
厌恶之物：馒头、茶
象征物品：币帛和钞票

★NEO·GEO人气投票名次

第1回 —	第2回 —	第3回 —	第4回 —	第5回 —
第6回 120位	第7回 14位	第8回 27位		

※以上资料及照片均选自《幕末浪漫第二幕　月华剑士》。

电玩吉祥物集结篇

吉祥物，顾名思义就是赚大钱保平安的意思，也难怪各家电玩厂商最近都频频推出人气续作。其中有大受欢迎的陆行鸟、玛里奥、小精灵、史莱姆、古惑狼……等，不论是主角配角都是极有人气的角色。在此，就来跟您一起探讨各家电玩吉祥物的起源与其受欢迎的原因吧！



续作＋吉祥物＝人气！？

对于喜欢电玩的您来说，在享受极佳的声光效果与丰富內容的同时，是否对于其中的电玩主角留下深刻的印象，或者已经不自觉地深深地爱上他们了呢？其实，这些游戏厂商当初在设计游戏的时候，并非皆以主角做游戏的卖点与诉求。因此有时会大红大紫都是无心插柳的结果，象陆行鸟就是一个很好的例子。

在这么多的软件厂商与游戏作品当中，我们特地挑选出几位最具代表性的电玩角色，由于他们的名气极大，也就顺理成章地成为这些厂商的吉祥物代表了（以致于续作一出再出）。

任天堂吉祥物





世界最受欢迎的水管工人——玛里奥

在所有的电玩吉祥物当中，玛里奥可以说是最老也是最红的一位，这位原本在“大金钢”中冒险犯难的苦命角色，当初并没有如此地大红大紫，直到后来当上了水管工人之后，才稍微打开了他的知名度。不过，真正奠定其巨星地位的作品，自然就是FC主机上面的“超级玛里奥世界”。不同于之前的作品，“超级玛里奥世界”里的玛里奥，除了多了一位伙伴路易之外，他还得面对更多的挑战，更别说是游戏本身丰富多变的游戏内容了。

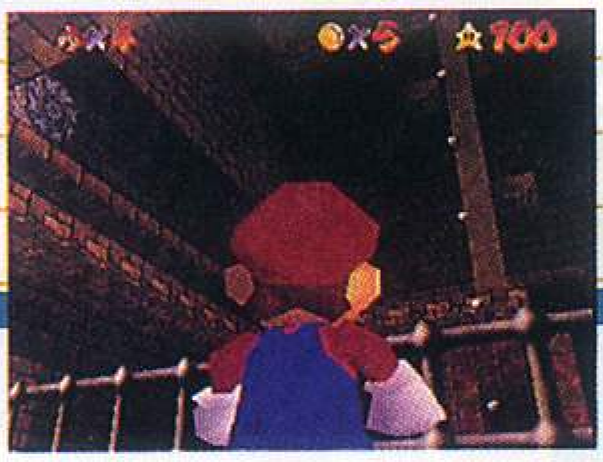
N I N T E N D O

由于FC主机的三款作品连连突破百万销售的佳绩，使得任天堂公司在推出SFC主机的时候，玛里奥就成为同步发售游戏的不二选择，而且这款“超级玛里奥世界”也成为该主机的最佳展示作品。在进入16位元世界后的玛里奥，他的活动范围也一下子宽广了许多。除了原本的动作舞台之外，他也开始尝试开起迷你赛车来了，更不用说他还会教你基本绘图技巧。后来，甚至在与SQUARE公司的共同合作下，居然与宿敌库巴携手合作，一起为了救出碧琪公主而努力呢！

在进入64位元之后，其主机虽然不再是电玩业界的霸主，不过玛里奥的演出依然是令人刮目相看。这次，玛里奥除了再度开着迷你赛车出征之外，同时也玩起高尔夫来，并且还与其他任天堂公司的电玩明星一起展开史上的大混战。由此可见，其人气不减。此后，任天堂公司还打算让他成为RPG世界的主角，到各地去冒险呢！看来，这位水管工人可成了世界的知名人物啦！

→为了赢得公主的芳心，玛里奥不断地向困境挑战！









←有了新造型，看起来更神气。

让索尼克带领玩家进入速度的世界

SEGA吉祥物

S E G A   S A T U R N



说到索尼克的诞生其实很有趣，当初在MD主机推出一段时间之后，SEGA公司决定要创造出一位可以跟玛里奥平起平坐的全新电玩主角，于是Sonic Team便以针鼠做为创作蓝本……索尼克就这样出现在玩家的面前。“索尼克”这款游戏最大的卖点，就是可以让玩家享受到极为快速的奔驰快感，而不象“玛里奥”系列那样以挖掘隐藏秘密为游戏的特色。再加上游戏的操作相当地简单，除了方向键之外就只有跳跃按键而已。因此使得许多不玩动作游戏的玩家，也能够快速地融入其中。





在进入SS主机的时代之后，或许是因为公司的政策使然，“索尼克”的游戏产量一下子骤减很多，虽然一款“索尼克SS”稍微让玩家解除部分干涸的感受，可是一连取消“索尼克格斗”与“极限索尼克”的制作计划，实在是让人感觉到非常地失望。幸好，就在DC主机发售的消息确定之后，索尼克再度借着大冒险之名重出江湖，并且将该主机的硬件性能发挥得淋漓尽致，也难怪游戏会创下四十多万套的销售佳绩。现在它又进军NGP了。



HUDSON

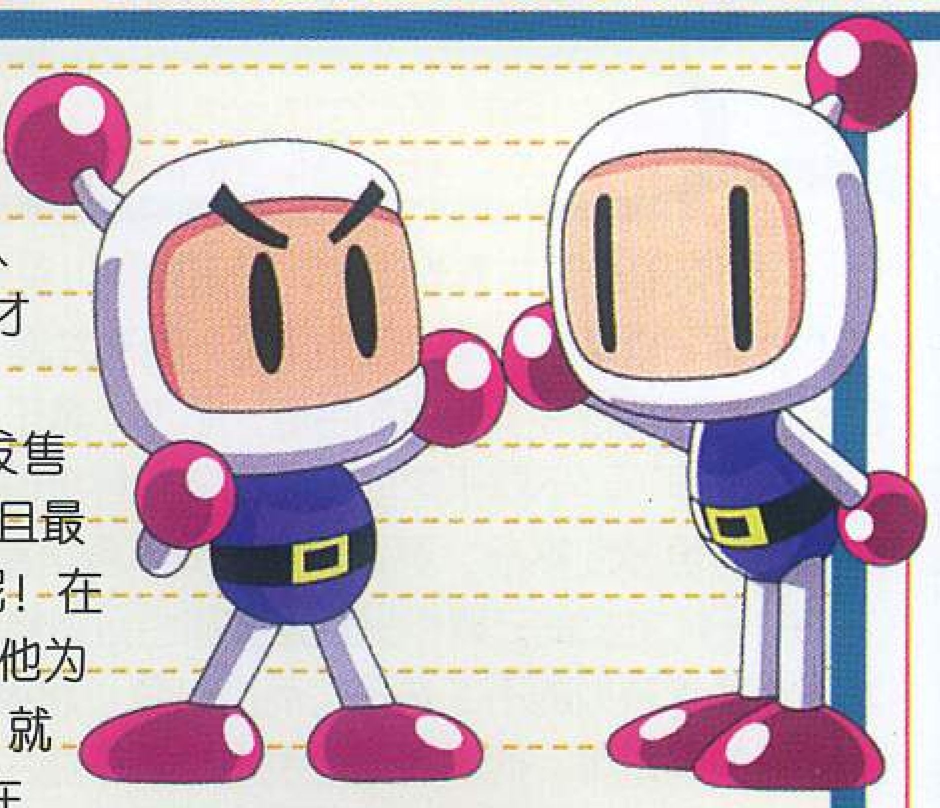
HUDSON吉祥物

以炸弹红遍天的炸弹人

您能够想象有人可以光靠着一颗小小的黑色炸弹，就这样子打遍天下无敌手，并且顺利地化解世界的危机吗？没错！他就是大家相当熟悉的炸弹人。最早在PC-E主机上亮相的“炸弹人”就非常受到欢迎，因为它的游戏规则简单易懂，就算是不玩游戏的人也能够乐在其中。不过直到后来与Irem公司推出街机版之后，才真正让“炸弹人”尝到“当红不让”的滋味。



“炸弹人”起初只有一个人而已，直到后面的几款作品发售之后，HUDSON公司才分别给予他们不同的颜色加以区别。而且最初黑色面罩炸弹人登场的时候，还是以敌人的面貌出现的呢！在“炸弹人”出名后，HUDSON公司却没有特别积极开发其他以他为主角的作品。除了后来在一款射击游戏当中荣任主角之一外，就是在N64主机上以纯动作过关游戏演出的“64炸弹人”了，实在是让人觉得相当地可惜。



↑说到“炸弹明星”舍我其谁？

KONAMI

KONAMI吉祥物

劫富济贫的义贼——伍右卫门



除了鲁邦三世之外，世界上最出名的虚拟盗贼就要算是伍右卫门了。最早，在KONAMI公司推出“大盗伍右卫门”时，他可以说是劫富济贫的最佳典范。不同于其他的动作游戏作品，“大盗伍右卫门”系列总想尽量呈现一个较为完整的游戏世界。所以玩家也才能看到有城镇与对话出现的设计，这可说是此系列游戏最大的特色与卖点之一。

伍右卫门一生最大的幸运，就是他总是有着许多伙伴热情的支援，因此他才不会每次都要自己冒着生命的危险孤身奋战，这也是他与其他电玩吉祥物最大的不同点。其实大盗伍右卫门的作品数量说多不多，说少嘛也不算太少，几乎每隔一两年就可以玩到最新的系列作品。但与之前的风光比起来，伍右卫门的光芒已经不象以前那么耀眼了。KONAMI公司除了努力于音乐游戏的创作之外，也该回头好好地照顾这位可爱的大盗啦！



CAPCOM

CAPCOM吉祥物

英雄的化身——洛克人





在所有的电玩吉祥物中，洛克人可说是唯一具有英雄特质的主角，因为他不但有一身蓝色的抢眼外表，而且还是正义代表的最佳化身。洛克人的发迹相当地早，早在FC主机时代，洛克人就以有着一定难度的游戏设定而著称。不过也因为这样的特点，反而使得热爱动作游戏的玩家更是不愿意服输，拼命地想要帮助洛克人一次又一次地阻止怀利博士征服世界的阴谋。

“洛克人”的游戏几乎都是以世界为其表现舞台。除了正宗的“洛克人”系列推出至八代之外，CAPCOM公司另外还发展出“洛克人X”系列。两者之间最大的差别，在于X系列的游戏世界乃是设定在未来时空。但在求新求变的潮流之下，洛克人也开始玩起赛车游戏。此外，在“洛克人DASH”系列中更以角色扮演风貌亮相，这款以3D方式呈现的作品其表现之佳，可以说让玩家体验到洛克人的不同风情呢！



邪恶的坏蛋们受死吧！

吉祥物的无尽魅力弥漫业界

SQUARE吉祥物

SQUARE

由配角晋升为主角的陆行鸟

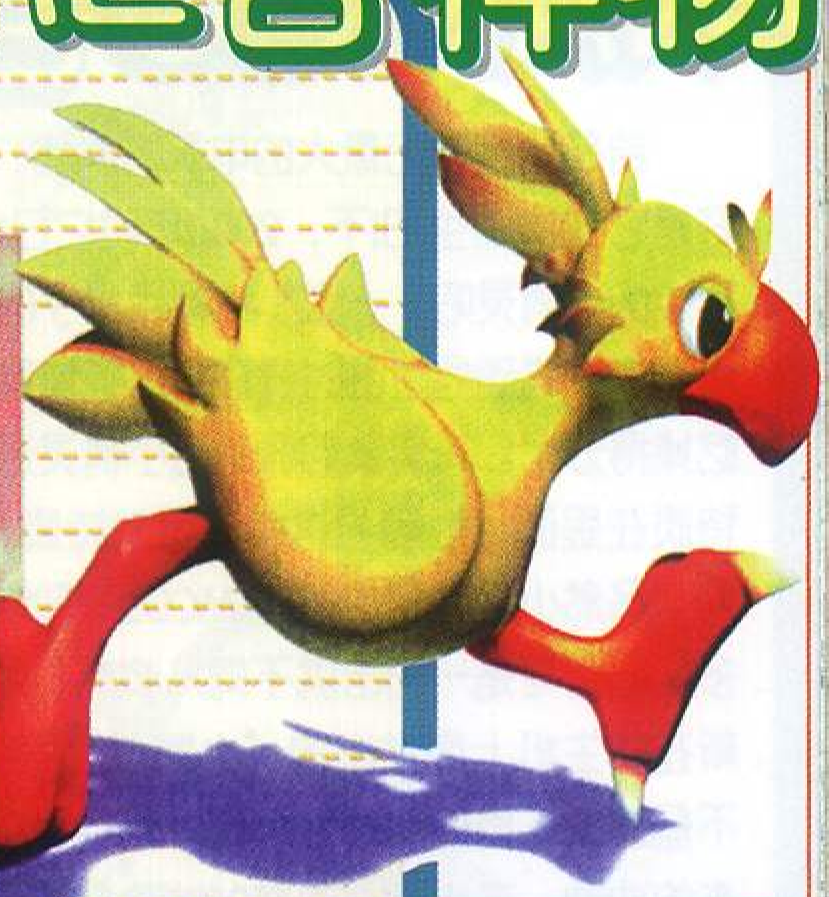
“FF”系列游戏人人皆知，不过里头最红的主角到底是谁呢？很抱歉，其实它并不能算是主角啦！它不但只是个配角，而且还是只不会飞的黄色小鸟！没错！它就是陆行鸟！恐怕连陆行鸟自己都觉得红得莫名其妙吧！因为它初期只不过是在“FF”系列里头亮相的交通工具罢了，直到后面几款作品才以召唤兽的身份登场。

探讨陆行鸟之所以出名的理由，除了它的外型相当可爱之外，当然它的高曝光率也是功不可没。不过在“FFVII”之前，SQUARE公司也没想过要替它推出专属游戏。直到“陆行鸟大冒险”大受欢迎之后，陆行鸟总算从“FF”系列里独立出来。它除了将会继续冒险下去之外，还会参加赛车，并且还打算开个“赛鸟”牧场利用赛鸟来大发横财，更别说要在骰子世界里度过其一生呢！



←咕叽……咕咕（我终于媳妇熬成婆，如愿地当上主角啦！）







ENIX吉祥物

ENIX

异类宠物史莱姆！？

现在这个世界，越是不怎么起眼的角色，似乎就越会受到玩家们的热烈喜爱与欢迎，在ENIX公司推出的“勇者斗恶龙”系列中，我们就看到了这种奇妙的现象。不管“勇者斗恶龙”系列的剧情怎么变，不变的只有史莱姆。它那象水滴般的造型，相信您在游戏初期一定对它印象深刻吧！因为史莱姆最大的特色之一，就是它是一个体力极低的怪物，不过它却最擅长分身的动作，遇到金属史莱姆时更是难以将它打倒。

其实严格说起来，史莱姆的外型真的也设计得蛮可爱的，有种令人不忍砍杀的怜悯。但在“勇者斗恶龙”的游戏里，玩家为了快速地提升等级，也只有先拿它来开刀了。虽然史莱姆后来也在“特鲁内克大冒险”中露面，而且以它为主的电玩精品也不算太少，可是ENIX公司却始终未曾将他设计为游戏作品的主角，这点也是它与其他电玩吉祥物最大的不同点。真希望以后也能够有机会可以跟着史莱姆上山下海，展开另一段冒险旅程。

虽然作品不多，
但却相当受欢迎！







NAMCO

NAMCO吉祥物

重出江湖的小精灵



若是说起年纪最大的电玩吉祥物，那当然非小精灵(PAC-MAN)莫属啦！而今年正好是它20岁的生日(不，2000年时它已经21岁了)！相信应该还有不少玩家记得小时候玩过的小精灵吧！一张小小黑色桌子的玻璃底下的电视荧幕，有着一颗又一颗的黄色小豆子，遇到危险的时候还可以赶快吃下黄色豆子，如此一来就可以反过来将敌人给吃掉得分呢！其实我们很难将小精灵这款游戏分类，因为它同时有动作与益智的双重特质在里面。也因为这样的游戏特质，使得它的历史价值一直被保存下来。

虽然小精灵已成为NAMCO公司的电玩吉祥物，不过以它为主的游戏倒是不怎么多，但它可是一出击就不同凡响啊！从SFC主机时代的“小精灵大冒险”，一直到最新在PS主机上面推出的“小精灵世界~20周年纪念”。不但游戏本身的可玩性极高，而且带给玩家一股说不出来的冲动。在小精灵欢度20岁生日的今日，相信大家都相当期待NAMCO公司可让小精灵进入更为多彩多姿的游戏世界。

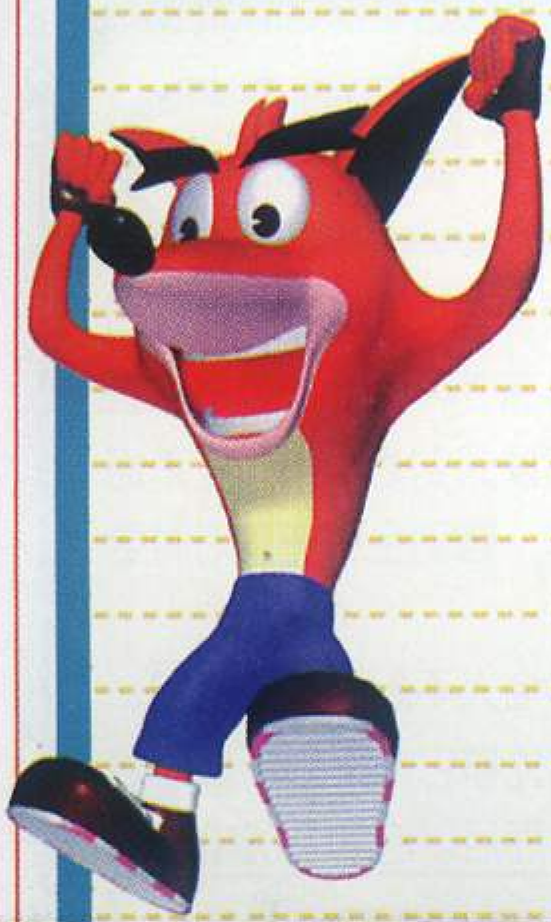


小精灵以全新的风貌再度出击！

SONY

SCE吉祥物

以古惑狼为名的克拉修



在所有的电玩吉祥物当中，恐怕没有一个人比克拉修还要神经质吧！只是象它这样状况百出的主角，居然还可以成为本篇文章的主角之一，这真的是所谓“傻人有傻福”之最佳写照吧！同时，克拉修也是所有的电玩吉祥物里“年纪最轻”的一位，不过您可别小看他年纪轻轻的样子，他可是有着别的主角所没有的上天下海的无敌功夫哦！而且它所遭遇的危险，也总是让大家不禁为它捏把冷汗呢！

克拉修可算是位相当多产的电玩主角，因为SCE每年都会为它“量身定做”游戏作品。但是，在一连三款的“袋狼大进击”之后，克拉修再也受不了提心吊胆的日子，于是去年它便带着三代里头出现过的配角们，一起展开一场激烈又逗趣的赛车啦！不过俗语说得好，年轻就是最大的本钱，因此克拉修未来的前程实在是非常值得期待哟！



↑克拉修的样子真是傻得可爱。





好了，9个吉祥物介绍完了，自然不止这些，要将之全部一一介绍，恐怕都可以出版一本专辑啦！对了，《电软》的吉祥物是什么呢？

BETOP®
北通产品

北通名流崭新登场！

特别的颜色送给特别的你！

格斗之王 VS JOYSTICK



BTP-9906

格斗之王手柄
1.具有独立连发功能.
2.透明亮丽的外形(有透明红.黄.蓝.绿.白五色).
3.十字方向键,十个动作按键(操作格斗游戏更得心应手).
4.特长手柄连接线(2米).

野牛 多功能振动手柄 SUPER SHOCH



BTP-9003

野牛 II代 多功能振动手柄 SUPER SHOCH



BTP-9009

野牛振动手柄
1.具有独立连发,慢动作功能,模拟/数字开关.
2.全通卡(可对应所有振动游戏).
3.大小双振动电机(可产生更细腻逼真的振动感觉).
4.双VR(360模拟方向控制器),采用软胶二次注塑(手感更舒适).
5.特长手柄连接线(2米).
6.有十二款透明,非透明颜色可供选择



上海专卖店

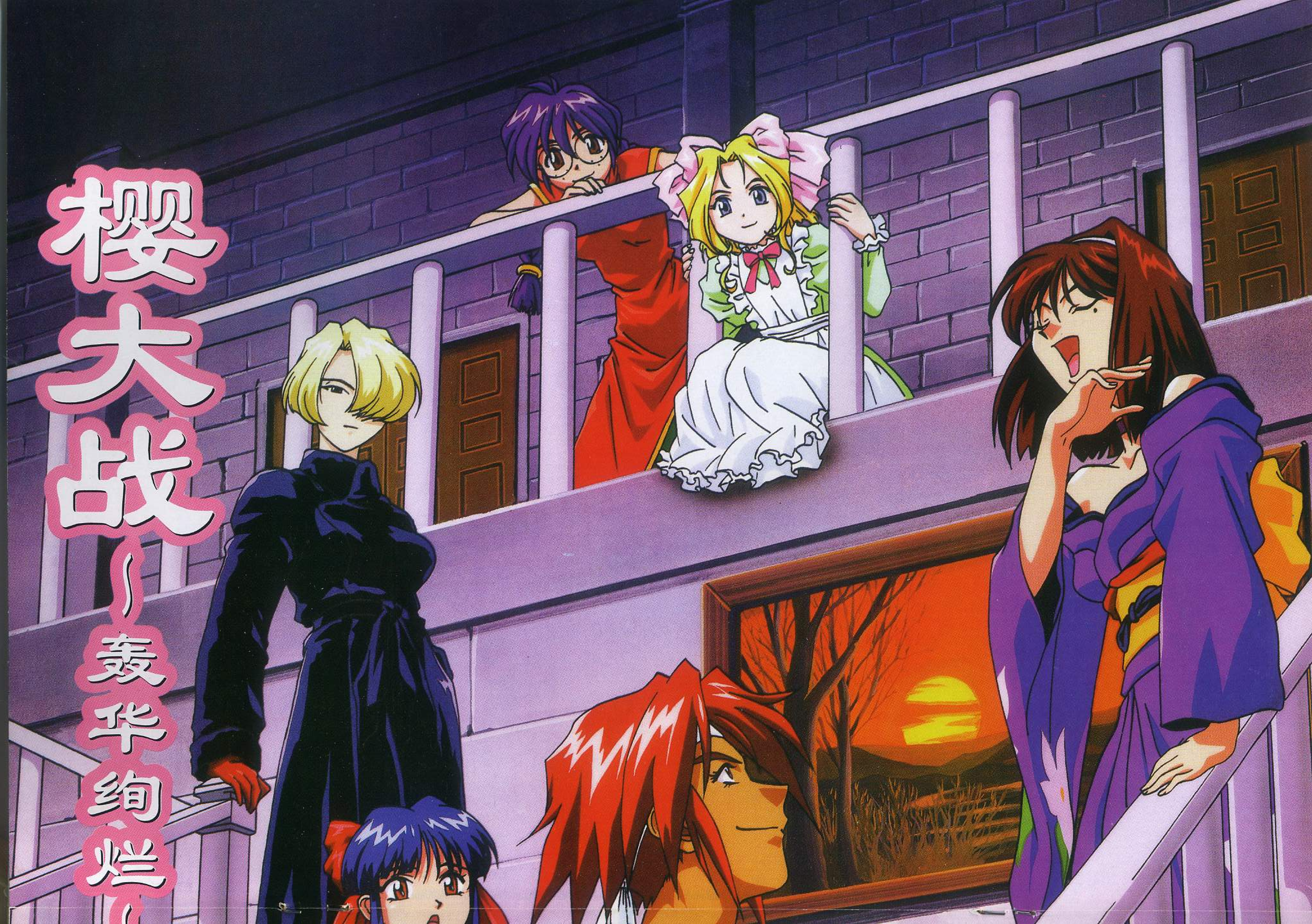
浦东新区浦东大道1568号	游戏机经营部	盛建国TEL:58858085
闸北区汾西路652号	智力苑电玩店	孙建伟TEL:56884803
静安区慈溪路108号对面	游戏2000	冷　将TEL:62725951
卢湾区长乐路280号	游戏机专营店	盛新华TEL:63750456
普陀区梅岭北路585号	游戏机专卖店	刘道琴
杨浦区四平路2605号	蓝联电玩之家	杨晓东TEL:65481845-2044
长宁区中山西路262号	永恒百货电玩专卖店	周　伟TEL:62331646

特约经销维修点：

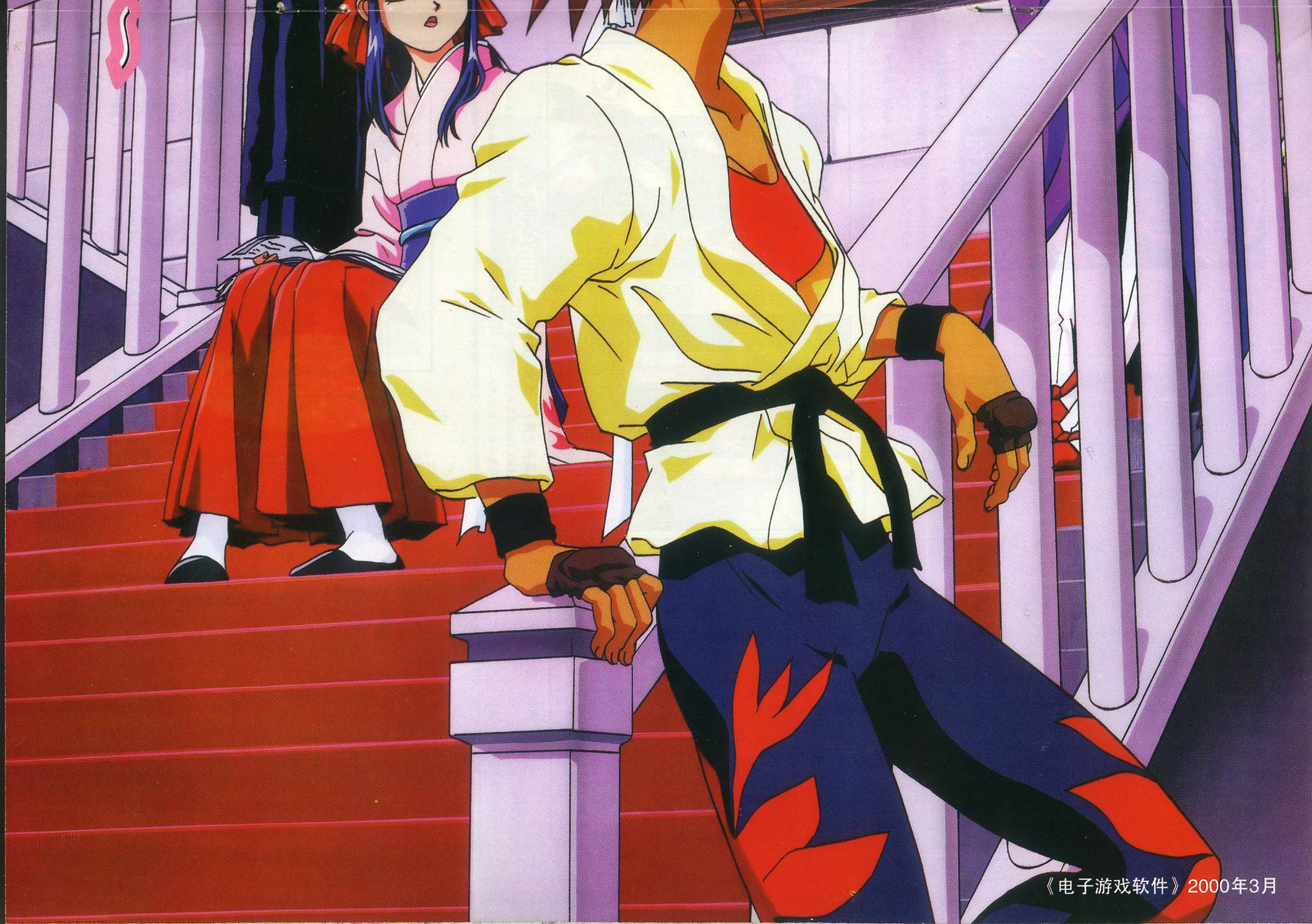
*所有北通产品：壹个月包换，半年保修。

• 广州西堤二马路37号工业品批发市场2-03档	黄　生 020-81920120
• 广州西堤二马路广州电子城1147-1148档	刘　生 020-81844931
• 北京市朝阳区雅宝路瑞丰大厦108房	钱志文 010-65924094
• 上海普陀区灵石路1585弄12号3057室	常　怡 021-56376732
• 沈阳市沈河区青泉巷15号上英电器商行	任春刚 024-24144006
• 成都市金华街168号附6号	李杰昌 028-3375966
• 乌鲁木齐市钱塘江路27号新疆广场1F018号	王利军 0991-5846587
• 安徽省淮南市供电局变电工区	陈　洪 0554-2676199
• 西安市团结南路1号蔡土门市场8栋25-27号	赵青林 029-4221094
• 济南市舜井商业街11号楼61号	徐　蔹 0531-6900068
• 武汉市保成路4号楼天帝视听商行	王剑云 027-82802475
• 石家庄太和电子城二楼F0区50-60号酷乐电玩	马　勇 0311-7035241
• 贵阳市小十字天业大厦B-5号	许　定 0851-5865724
• 南宁市人民北路75号民族商场1楼110档	陈中玲 0771-2616321
• 长春市朝阳区康平街新华路27-2号505	袁　海 0431-8581815
• 成都市成华街2号附11号	杨　波 028-3371550
• 苏州市干将路丁家巷4号翔云电玩	张震球 0512-5215034
• 兰州市火车站批发市场北三楼3185房	巩新华 0931-8867223
• 杭州市文晖路打铁关东路8号晨夕电玩总汇	曾曦霆 0571-5375966转801
• 昆明市螺狮湾四交易三楼一通道D区208号	孙　征 0871-3542962
• 青岛市墨路662号	张素丽 0532-2856436
• 内蒙古呼和浩特市车站东街101号洋峰电子商行	刘春和 0471-6298090
• 南昌市福山地下商场61号	江　泳 0791-6221814转3003
• 山东省临沂市兰田集团斜对面国兴游戏专卖店	刘玉国 0539-8236678

利昌行有限公司　电话：020-81391404 传真：020-81710500　手提：13902203292 联系人：刘生



樱大战
~轰华绚烂~



大墙画廊 彩版vol.38

新千年后的画廊似乎没有预计中的获得大家的关爱，究其原因还是本人的水平问题，希望大家可以谅解。画廊的繁荣是需要大家与我共同奋斗的，在大家的嘘声、鼓励、责备、拥护以及诸多种情感的“簇拥”和“鞭策”下，画廊势必能够展现它应有的光芒！

S：画稿的变小似乎得不到大家的认同，当然凡事都有正反利弊两面，这期就让它恢复一下吧，否则我不仅要被大家声讨了，追杀都可能了！不论什么原因，画廊办得如此令大家不满意，我要向大家认错！

P：其实我也要向大家真心说一声：对不起！希望大家不要离开画廊的“怀抱”，相信未来它必将溢暖闪耀！

注：画廊POWER（简称廊P）仅供参考，请勿以成见观之，也请作者释怀。另奖励方法请参见内文黑白版大墙画廊。

——廊主SHADOW&PHOENIX



《格斗女孩》　上海　蓝丝藤

S：人物脸部总让我莫名想起米老鼠。

P：谢谢你祝愿我“狼”扫天下！

（廊P：★★★）



《菲》　邯郸　程松

S：又会有人说是抄袭的了吧！

P：加强创意更会锦上添花！

（廊P：★★★½）



《LEONA系列之晨》　北京　董竞元

S：如此妩媚的LEONA真是令人憧憬啊！

P：暴走后简直和这样判若两人。

（廊P：★★★）



《KAIPU

S：它总令我想起异形一类的机械或非机械怪物。

P：样子颇有气势，有我的风格（呵呵）……

（廊P：★★★）

赏



《Kof 2000之大蛇队黑色闪光版!!》（计）　西安　郝静

S：三位的装束确实黑色得闪光啦！

P：尝试画一张大幅的邮寄过来吧！

（廊P：★★★★）



《圣诞的回忆》（计）　广州　岑骏

S：新千年的圣诞将会有怎样的回忆呢？

P：她们三人没有真正的冬装吗？

（廊P：★★★）



《梦幻模拟战》（计）　北京　于雷

S：你还是没有说清楚为何将兰狄乌斯画成红K。

P：有抄袭和偷懒的嫌疑。

（廊P：★★½）



《无题》　广州　李罡

S：两位的眼睛长得很有性格哦！

P：彩铅给人的感觉总是乌突突的。

（廊P：★★½）



《不知火舞》（计）　内蒙古通辽　D&P

S：虬龙、朱雀，请问玄武和白虎在吗？

P：头部和身子的比例有些别扭。

（廊P：★★★½）

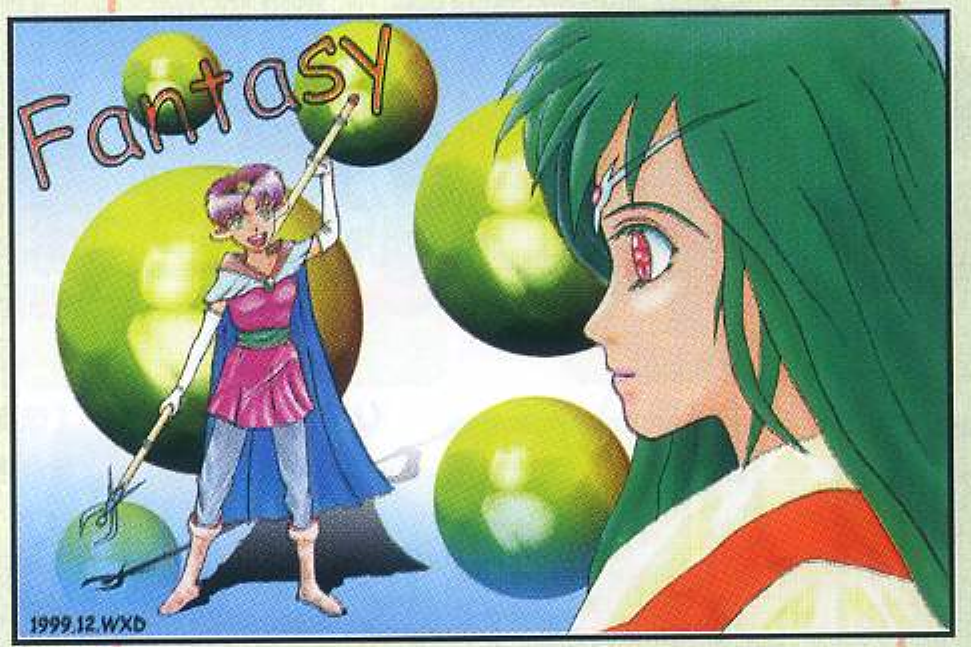


《灵魂力量》　安康　甘良东

S：好象特意摆出个雕像的姿势。

P：背景很像雅典圣城的神庙。

（廊P：★★★½）



《幻想》（计）　桂林　韦先顶

S：你经常做的一个个白日梦是什么呢？

P：猛一看还以为是某个GB游戏的人物。

（廊P：★★★）



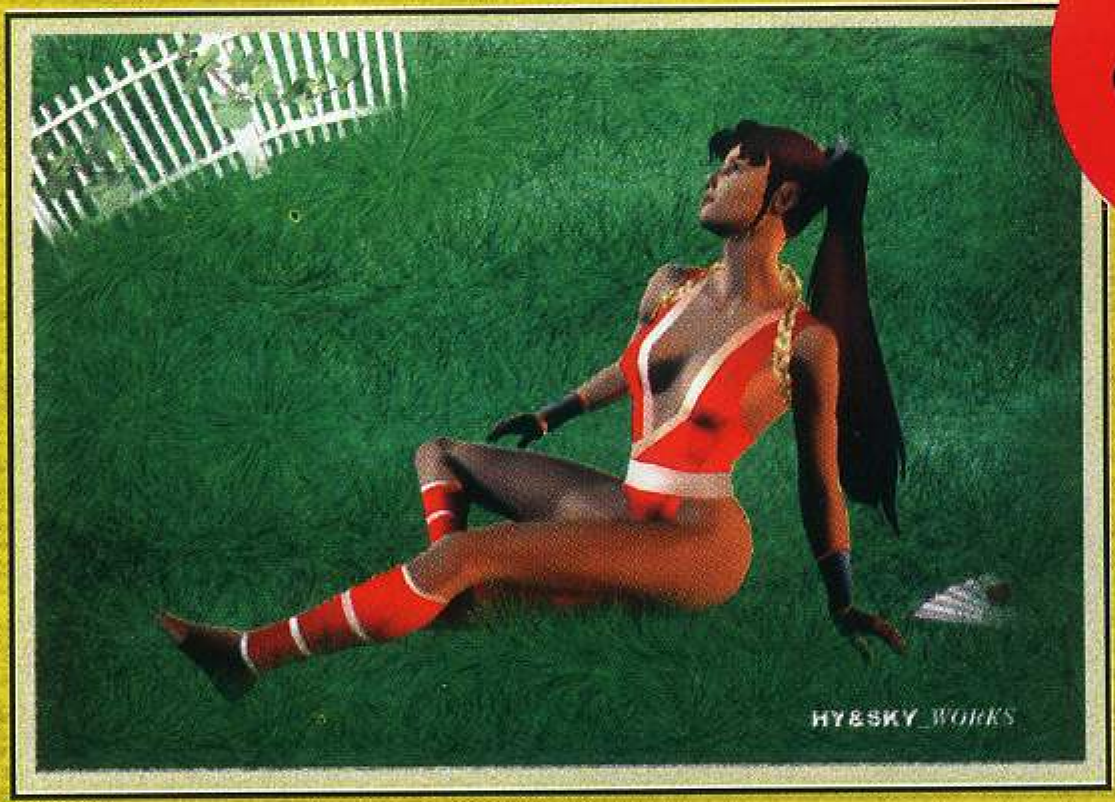
《少年棋士》（计）　北京　张楠

S：看来你十分钟爱《少年跳跃》哦！

P：你是棋士吗？几段啦？

（廊P：★★½）

赏



《舞》（计）　北京　HY&SKY-WORKS

S：20-25分钟就彻底完成此稿，我有些不信……

P：舞是什么时候变得这么“古铜”了呢？

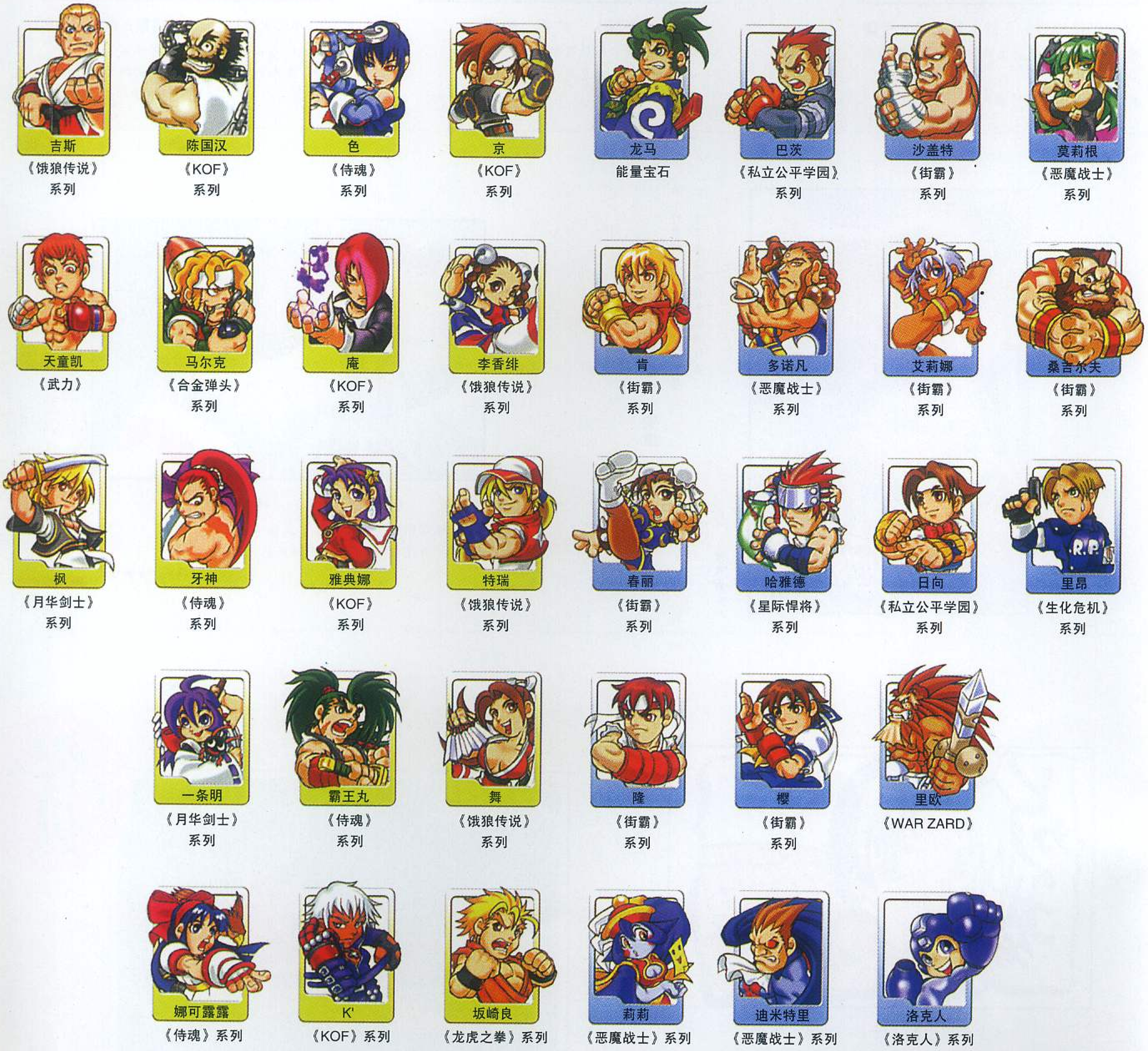
（廊P：★★★★）





SNK VS. CAPCOM
～激突卡片战士～

NGP	厂商：SNK	类型：TAB
	媒体：卡带	发售日：99年12月

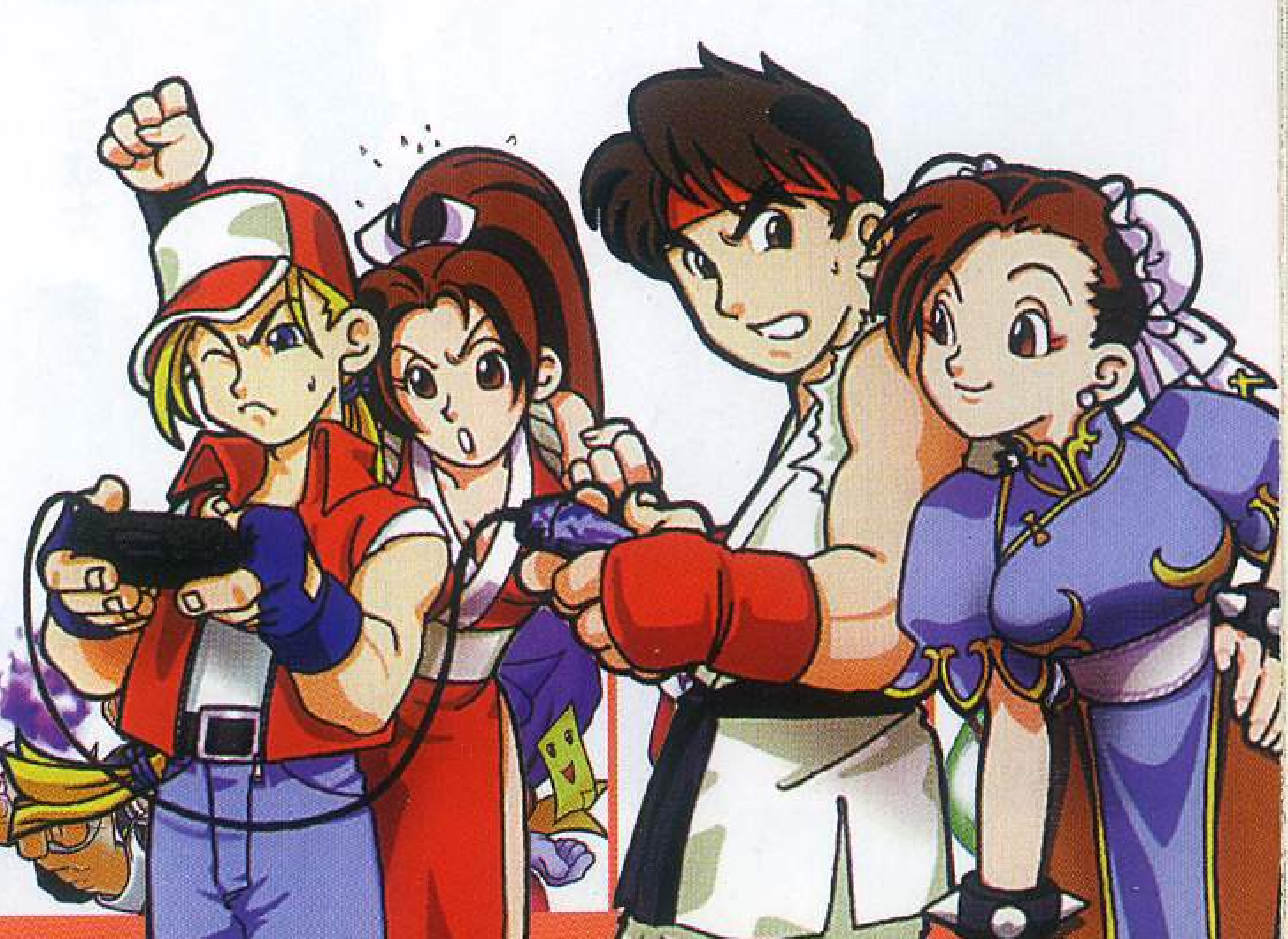








去年底在NGP掌机上发售的《SNK VS. CAPCOM》系列的“激突卡片战士”不知拥有NGP掌机的朋友玩了没有？虽然不是格斗类型，但两大公司的众多英勇战士集结一堂玩卡片游戏必竟也是件值得欣喜的事情，总共300枚的卡片实在是令人期盼啊！这次我们一起去看看来自此游戏中所有主要卡片（左页）和部分称为“实体S”（右页）的卡片吧！





玩具总动员之风华女英雄

这些来自游戏中的可爱女孩子们你们喜欢吗？十分渴望将这些梦中的美少女们“捕获”吧！玩偶做得虽不是光彩照人，但已经比国内的许多D版产品精致许多了。

——SHADOW PHOENIX



樱大战
真宫寺·樱

↑樱标准的战斗装。



←穿着白色泳装的最新姿态。

樱大战
真宫寺·樱



樱大战
艾莉丝

←艾莉丝拿着游泳圈，穿着泳装的姿态真是可爱。



心跳纪念品
藤崎诗织

←第三系列的夏季服装展示，可爱吧？



心跳纪念品
藤崎诗织

←比基尼装束，哇！充满夏日的感觉。



心跳纪念品
片桐彩子

←第三系列的冬季服装展示，学生装照样很受欢迎。



心跳纪念品
美树原爱

←衣服的某处经过微妙的设计处理，左图为第一系列的制服镜头，够清纯吧！



心跳纪念品
馆林见晴

←馆林见晴泳装的样子真的是好。



心跳纪念品
虹野沙希

←拿着便当的令人心动的姿态。



心跳纪念品
纽绪结奈

←这套白衣装束非常适合她。



心跳纪念品
镜魅罗

←展现和高中生不同的魅力，有另一种不同的风味。



樱大战
李红兰

←理性&眼镜美女的代表——李红兰也会与你见面。



樱大战
神崎堇

←看到这样纤细的体质就知道是神崎了。



樱大战
高村椿

←人气高涨的隐藏角色。



心跳纪念品
夏日回忆

→藤崎诗织的夏日薄纱玩偶版。



心跳纪念品
如月未绪

←这又是以浴衣出场的模型。夏天真好！



心跳纪念品
早乙女优美

←普通的体操装束。象个小丫头！



心跳纪念品
古式由加利

←强调送围巾的第一系列，是不容错过的模型。



心跳纪念品
朝日奈夕子

←出类拔萃的泳装姿态。



炼金士玛莉

↑将游戏人物玩具迷你化！原型由香川雅彦提供。



VR战士 莎拉

←寺田克也设计的角色模型，细致的真实感令玩家爱不释手。

心跳纪念品的所有女性角色

↓真可惜……藤崎和美树原都卖光了。



乱舞 势力 特别版

缱绻作品终结号(?)







首先感谢你对本栏目的支持，下次别忘了换条裤子！
（扮：《KOF'99》之草雉京　湖南常德　BADBOY·大飞
『乱P』：★★★★★）

SAKURA，你妹妹穿上和服确实…，但像（樱）吗？
（扮《樱大战》之真宫寺 樱之新年版　上海　李佳媛
『乱P』：★★★）



别总嫌弃他（她）们的扮相，有本事你也来试试。放下偏见，勇敢一些，“势力”是让大家一起“乱舞”的！本期原为缱绻作品18号(A)，但由于得不到大家的爱戴所以只好有上面的题目了，是否真的终结就看你们的了！
——S·P



←背对自己整整一面橱窗的作品，还那么腼腆地站着……
（扮《KOF》之草雉京　郑州　田远
『乱P』：★★☆）



少了樱木那种狂妄和傻傻的表情……
（扮《篮球飞人》之樱木花道　辽宁抚顺　田野
『乱P』：★★★）

↓总之确实很酷！
（扮《KOF、浪客剑心、侍魂》之不知火舞、剑心&薰、娜可露露（罗刹）上海　绯雨闲丸·G、泉芹香
『乱P』：★★★☆）









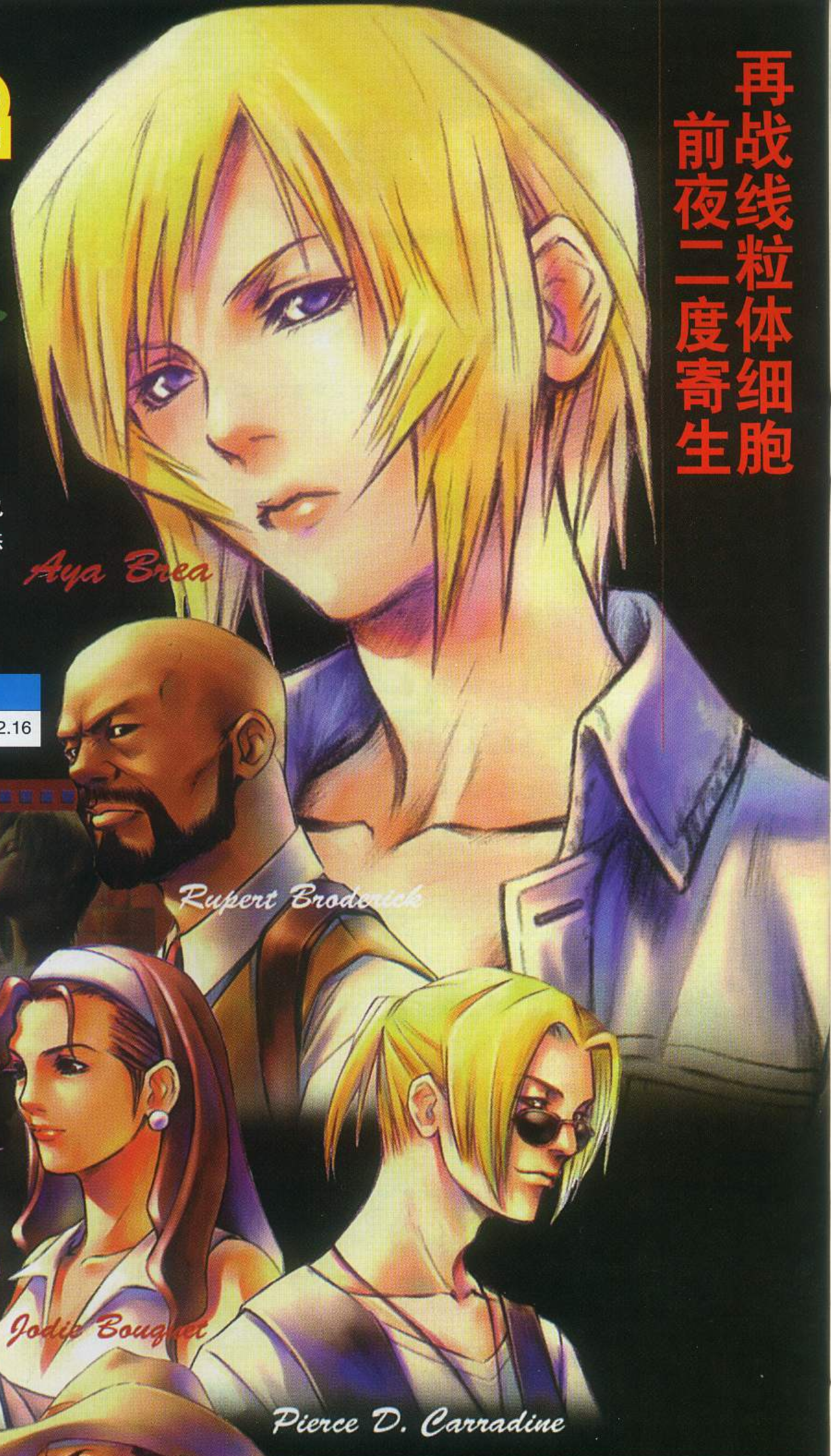
在KOF同好会上露脸的你在这里也露一小脸吧！
（扮《KOF》之克利斯　海南　遥遥
『乱P』：★★☆）

寄生前夜2

Aya Brea in

Parasite Eve II パラサイト・イヴ2

再战线粒体细胞 前夜二度寄生



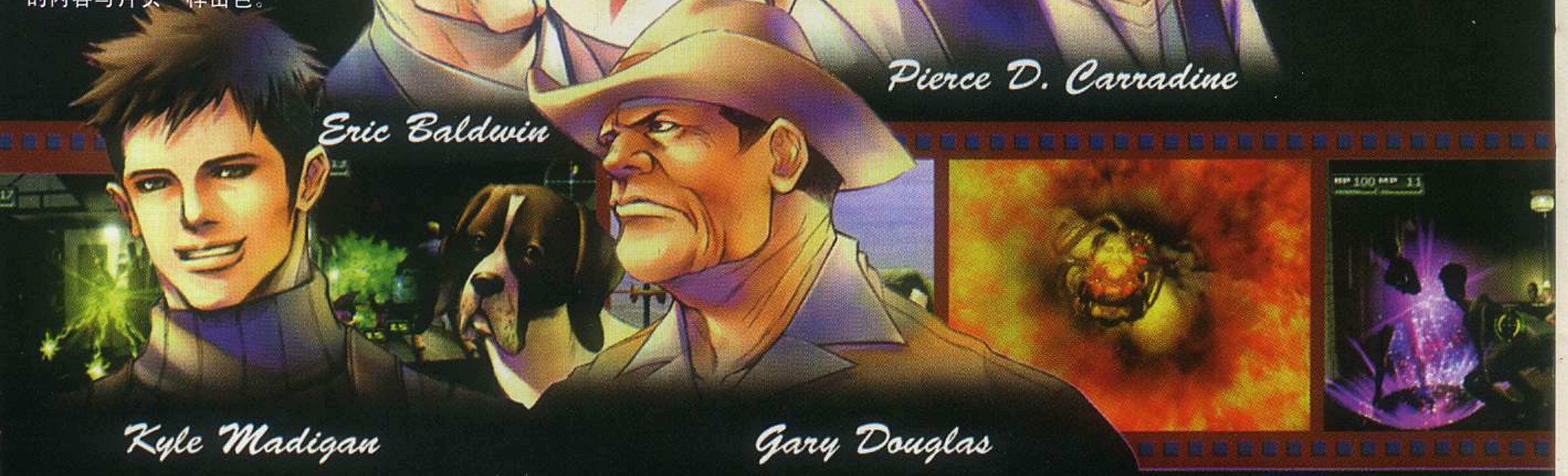
1代是根据日本著名小说改编的，也曾经被改编成电影，其中夏娃以液体形态人型出现颇有些阿诺德之经典影片《T2》中液态金属人的味道。



PS	厂商：SQUARE	类型：RPG
	媒体：CD-ROM	发售日：1999.12.16



本作美丽超长的OPENING CG画面你一定很喜欢吧，似乎许多朋友都抱怨2代与1代互甚大区别，而且越来越象CAPCOM的《生化危机》的风格了。看来仅美丽的外表是远远不够了，不仅要金玉其外，还要金玉其中啊，希望不久的将来它的内容与片头一样出色。



●对本栏给家用机玩家带来的不便编者深感遗憾，大家看不懂天某也奈何不得。打街机方能看天书。

VF3 限定技

南京 王劭

攻防严密，系统很多
动作优美，手感好极

霸王塾

天语：有的高手认为本栏前期登的技巧太弱，本文作者练 VF3 已两年，VF 系列已三年，他要求爱好者“请看我的连技”。然而作者忽略了循序渐进之原则。下面全为 DC 版，稍不同于街机，“部分资料来自美国网站”，既有高难技又有限定技，虽不够全面，但编者会将全人物的限定技补齐。欢迎多样化的格斗投稿。

●以下连招中的⇓出法可酌情以↘↘(按住)，即“韩国步”来出，否则可能连不上。尤以影丸为甚。
●有些连招不是越快越好，应注意时机和节奏感。

■结城晶：

1.←↓P+G>→E>P+K+G.←↘P+K.←P(崩云双虎掌)

2.←↓P+G/↓P+G>→→K>P>↘K+G.→P.←→→P+K

3.←↓P+G>在高处时，有以下选择

①⇓→P+K>→→K>→E>P>修罗霸王靠华山(爽！)

②→→K>↘↘P>修罗霸王靠华山

■影丸：

1.←P+G>⇓→K>→P>G>P>G>PK>→⇒K(G 为收招)

2.←P+G>⇓→K>PPK>→⇒K

3.←P+G>⇓→K/←K+G>PP←PK/(→↓↘P>↘K)

4.←P+G>在高处>⇓→K>P>G>PPPK>→⇒K(G 为收招)

5.贴壁时：←P+G>↗K+G>(PP←PK)/(P>↖K+G)

6.贴壁且 VS AOI 时：←P+G>→↓↘P>P>←K+G>↖K+G

7.贴壁且 VS AOI 且在 PAI 场地最高处，有如下连技：
←P+G>→↓↘P>PKG>PP←P>↓K+G>→⇒K
(注：PKG 中 G 为收招，收 AOI80%HP)

■用下述人物 VS 相扑时，有如下连技(初学者禁)：

1.杰夫里，有：↙P+G>→→K>←K>↓P>←↘PP(注意节奏)

2.里昂，有：↘P+G>→K>↓K>⇓→P>⇓→P>→P>↓KK

3.影丸，有：→P+G>前冲半步>↘K+G>↓P>←K+G>↖K+G(注意节奏)

4.如果是洛，且在相扑背面，有：←←P.↓K>↓KK⇓KK+G

5.舜帝：↘P+G(已至对手身后)>↓↘→P←P>PP>←↘P

天语：本游戏精彩绝伦，DC 版日本销量 42 万，值得一练。

又简到了什么境界

一日，小天天翻了翻某期 FAMITSU，发现 PS 版 EX2+的攻略。大抵是讲如何进行 SUPER CANCEL 的，但其中也对指令输入技巧进行了再归纳。主要还是卡普空系的简化法，如“按键后的松键=按键”之应用等等，但万万没有想到的是，无论是蓄力系还是“下前”系，也可以进行指令融合了，如“←蓄→拳>←蓄→←→拳”直接输入“←蓄→拳←→拳”即可，“↓↘→拳>↓↘→↓↘→拳”键入“↓↘→拳↓↘→拳”也就足够了。

以上是必杀>超杀时的 SUPER CANCEL 输入技巧。至于“松键=按键”，则只在通常技>必杀技连携时要用到，“↓↘→按=按↓↘→松”，“←蓄→按=按←蓄→松”，具体例为↓拳(按住)↘→松，等等。

不禁想到 ZERO2 是否可以如此简单应用。经试验，用这种方法进行 SUPER CANCEL 是不能实现的。

感觉上 EX 就是一个“连续技大观园”，与街霸前代相比，不但直接强化了连续技，连指令输入法也有所进步。

EX2+中设置了一个技巧练习模式，每个角色有 16 个连续技可供研习。应该说这些技巧中的一部分是很有挑战性的，掌握住它们，即可完全体会本系列的魅力，并使自己的 POW↑。当然，对于简单些的技巧，更应做到随想随出。

EX2+的系统有四大块：目押、抵消、超级抵消、EX 抵消。其中值得留意的是 EX 抵消，此段期间内为发挥最大效果，请在 EXCEL 终了之际使出超杀>超杀。

下面是一些角色的 A 或 B 级连技注意事项。

■KEN/15/A 级：最后两段是“裂破>神龙”，这两段如何 SUPER CANCEL 关键是神龙拳的出招时机。只要在升龙裂破发出后肯落地过程中行将着地的一瞬，快速准确地输入神龙拳的指令，待前段一落地，神龙拳指令刚好输入完毕。这样便可用神龙拳继续打击正浮在空中的对手。类似问题还有魔头歪嘎的第 16 技/A 级，其最后两段的输入技巧与肯的这招是一样的。



绘图：朱卫强

■隆/14/B 级：这是街霸 EX 玩家所必须掌握的基本课题。这一招（鸠尾碎> 蹲中 K> 波动> 真空波动）用到了前面讲到的指令简化输入。后三段只需↓K↘→拳↓↘→拳即可。春丽第 16 技/A 级的最后两段与之类似，“霸王天升脚> 千裂脚”同样是超杀指令与必杀有重复部分。

要大力练习连续技

■盖尔/15/B：蓄力系简化输入的应用。倒刺儿>连环倒刺儿，为了能够连上，第一段只能用↙向蓄力，表达为↙蓄↗踢>↙↗踢。JACK 第 15 技/A 级的最后两段同理。

■桑吉/14/B：他的两种超杀一为“大踩”，一为“终级原子弹”，当“大踩”被对手防住时，在敌硬化解除的瞬间如能恰到好处地使出“原子弹”，命中概率非常大，桑吉可从身心两方面给对手造成伤害。具体为，“大踩”踩到第四下时，对手肯定还在防御，但你从这时开始左手的摇把就要转圈，两圈后对手反应稍慢则必被摔。另一个摔投型人物达朗，其第 13 技/C 级，“大抡>超绝鬼神弹”，“大抡”抡到第二段时也要开始转圈。总之，此类人物就是要避免在两个超杀之间产生停顿，输入时机要求特别严格。须多加试验。

我是天尊旗下 SF 门下 KEN 的首席弟子。SS 版“DRACULA X”，主角 ALUCARD，15 小时 48 分 32 秒爆机，地图完成率 211.2%即“ALL”，只有 26 级，所有魔器收集完毕，剑魔 80 级，妖精 40 级，半妖 40 级，骷髅 50 级。我近日苦练“御意见”葛木亚矢，快出成绩了。我还要练骨头和雄狮。(湖南湘潭 冯星刚)

→↓↘**格斗天书**↓↘→

●最喜欢的栏目是格斗天书。谁说有不喜欢的栏目我就揍谁！封面红通通的看了就不舒服。（广东电白 张一舟）

KOF99 的“名人” 上海 李学军

霸王塾

小天天主持的高打乐园

●莉安娜的空中 D 极强，还有超强连技如下。

近身 D(1HIT) > 耳环爆弹 2(←↓↙D) > 走近少许 D > →B > V 字锯(待对手倒地起身后，炸弹爆炸)，此招可一发逆转。

近身 D(1HIT) > 耳环爆弹 2 > ↓蓄↑C > 重力风暴(↓↘→↓↘→A/C)。对电脑时电脑防不住，对人时也一样（只有用一种方法逃脱，请大家想想）。莉安娜的这招新超杀有时有意想不到的收获，这招击中后伤血飞快，血槽暴减，爽到极点。本人曾用这招 MAX 版把敌人从满血打到只能挨一下重拳的地步，本人正在研究，已有了一点头绪，三次能使出一次，如有哪位高人知晓的话，请指点在下。

●我完全搞不懂 SNK 为何要制造这么个角色，堪称无赖，怎么形容都不过分，日本 KOF99 第一人用他竟然无敌。我不想说了，我说的也只是全勋赖中之凤毛麟角，希望其他高手在电软上发表对此人的高见吧。

●香澄：又是一个无赖，当身技什么都能挡，逆向攻击也是一样，超重当(↓↘→↓↘→A/C)横穿整个版面，大概只有蔡能跳过来，稍不慎，形势全跑香澄那儿去了。另一超杀↓↘→↘↓↙←A/C 更是上、中、下段都挡，只要你敢来碰一下保证让你爽到极点，MAX 版更甚。此女区区几个动作伤血超多，想想坂崎良、金家藩等大哥的超杀 HITS 数，真是委屈他们了。空 D > C > →A > 龙卷枪打(↓↙←A) > 各种追打/超重当，接 MAX 超重当应是她最强的连技了。

●八神：弱了那么多，但使用率尚可。百合折(逆向) > B > →A > 三段葵花/(→A > 八稚女)。百合折 > 唤特瑞 > 八稚女 > 八稚女击中后一会儿，特瑞会用能量喷泉将对手击到空中 > 看准时机接八稚女，八稚女如是 MAX 版那就酷毙了。

●援护上，很多人都挺好用，但我又要提到藤堂香澄，说她是最赖的当之无愧。唤出她后她会不断地挑拨，你的能量会耗掉一颗多，如果你忍不住，过早地来攻击她，恰恰上了她的当，她会捉住你并扔到空中。利用这个机会可接各种追打，亦不缺少无限连击。

97、99 杂谈 北京 赵庚

■97 为什么越来越火？

本来 99 年 10 月之前还没有几个人知道鬼步，但现在已经传开了，人们都在练习，想像 96 那样无限连。近立重拳 > 屑风 > 八酒杯指令 > 重拳 > 屑风的技巧，前提条件是不能有超杀能量珠，否则就真的发不出八酒杯了。此法虽不难但真要练会还真不容易。不知为什么，打关时对手是大蛇很好连，但打别人时连鬼步都出不来，有些人以为此法只可打大蛇，其实真正练会了是打谁都行，对人战时也依然可行。为什么？因为我在 99 国庆放假期间曾被一位高手连了七个重拳 > 屑风，再 > 重拳 > 八稚女，我就是跟他学的。除他之外，我真正亲眼见过能够无限连的，只有两个人，本人最高纪录才三个（所谓无限连是到对手晕点或己方有能量珠时止）。鬼步后也可重拳 > 梦弹 1 段 > 葵花。

97 一些很少人会的连续技在下面。

1. 莉安娜：超重击(COUNTER)或威武军刀后可接驳任意超杀。(限版边)

2. 特瑞：能量补充 > 轻碎石踢 > 上升击。(版边)

此技除我之外未见过任何人在街机上连出来(MAX 态除外)，没见过的人都说此招连不上，其实碎石踢击中敌人时机正确便能连上，确切点儿说，碎石踢应慢些出，在那个“再慢一点儿对方就会落地而不会被击中”的时候击中对手(MAX 时只需稍慢少许就行)，便可连接。

3. 八神：打对方背部时重拳后可打满两段梦弹，可惜在梦弹后除八稚女外不能接任何招。但此招必须直接打，在百合折后也连不上。

4. 玛丽：①限陈可汉、两个克里斯。回身真落打倒对手后，不用在版边也能接驳垂直飞箭(空发) > 掠夺。②角落里俱乐部飞镖打倒对手后可接玛莉掠夺。

5. 草雉京：对方在角落时，MAX 版大蛇雉发出后按住键，可将敌人用身上的火轰飞后再用大蛇雉攻击，得到 4~7HIT 效果，而七十五式. 改后则不会用身上的火烧着对方。可是七十五式后若用下轻拳解招(和特瑞无限连击同理)，便可烧着对方，但最多只能到 6HIT，如果身上的火烧了 4HIT，则后面 3HIT 的大蛇雉不会击中。

以上是我和其他几位同好对 97 的研究，请广大玩友放心练习，全部招式切实可行。

■99 杂谈

一、关于空中追打：

都说 97 空中追打比 98 强，玩过 99 后，发现 99 的空中追打比 97 有过之而无不及，下面是一些实例。

1. 安迪：击壁背水掌 > 上面(↘A)1 段 > 超破裂弹(版边)，在 97 中所有浮空技在追加地面攻击后对方在往下落时，没有被攻击判定，而本作可以。

2. K'：第二盾后可连接乌鸦咬/热动/一分钟，如果用援助攻击打飞版边敌人更可用 2~4 次第二盾再接上述招式，而在 COUNTER MODE 下第二盾可无限连击。

3. 全勋：空中用↓B 特殊技击中对手后可反复用空中↓B 无限连击，如果对手在角里，连几次后还可连超杀凤凰天舞脚（3~4 次后，双方将消失在屏幕中）。

4. KING：在 97 中，惊异玫瑰在角落里可接重龙卷踢，本作中也能，而且当自己有三格超杀能量槽时，可反复用惊异玫瑰无限连击。

关于不可防御技如下。

WHIP 的跳重拳打点低时，对方防御不能；蔡宝健的跳重拳打点低时，第三段时不可防；麻宫用超能力球 > 超级精神透，对方防不住第一个飞行道具；八神用暗勾手 > 屑风及琢磨用虎煌拳 > 翔乱脚也是一样的效果。再有，全勋的太极破、蔡宝健的→A、琢磨的猛虎无赖岩都是一招破防的招式，在 CM 态可接超必杀技，而蔡宝健除 MAX 超杀外，任何状态下都可接。

当己方援助角色为：草－1、2，真草雉、八神、全勋、坂崎良、金家藩、蔡宝健时，可利用指令投空发使对方防不住援助攻击。而当援助角色是玛丽或镇元斋时，除此法外，可用空发弱攻击令对手不可防御。

（作者赵庚，江湖上人称 TERRY）

●DC 射手 2000.1：一记超难度射门得点 359，回放彩虹，望能封神。（北京张哲，E-mail：zhangzhe@263.net）●最绝的是三国战记，本人单打时可用诸葛亮一命通关，最后的分数是 568700。咋我们这儿 2 台 99 中的一台加三星后是 A，爆后无时间槽？而另一个星满后血槽左边框内是 POW！（广西 HZL）

"鬼步"传，笑开颜

大家对97中的无限连杀一定记忆犹新，特别是特瑞那招曾被人列为"禁招"。如今97仍是经典机台，很多人还在不断研究。以下便是由多名高手共同研究出的惊世成果：八神庵的"鬼步"。

"鬼步"即像鬼一样走路，即双脚不动而人物能向前移动，就像是"飘"过去一样。由鬼步就能产生自KOF96以来失传已久的八神无限连杀——"屑风＞重拳＞屑风＞重拳＞……"。别说不可能，真的有这招。出法即是在"屑风"过对手时，输入→↘↓↙←→A/C，八神就会迅速飘到对手面前，此时对手还处于防御不能状态，再输入"重拳＞屑风"，再出鬼步，如此反复，即可形成传说中的无限连杀了。

这招看似简单，但做起来奇难，最关键之处在于掌握出招的时间与时机，简称"时汇(间＋机)"。建议一开始先练习用暴走八神出鬼步，他走鬼步速度有够快，比较明显，比普通八神给人感觉更酷。另外，在"←A＋B"后滚中，也能使出鬼步，不过动作不明显且不实用(有些像KOF99)，但可以作为一项基础练习。鬼步的最大特征就是走得比平常快一些，当你看到一位高手使用鬼步无限连杀时，一定会发自内心由衷地惊叹——

太有型了！所以，为了让周围的人为你昏倒，大家苦练鬼步吧！最后祝大家早日练成，神行天下！！

另附送一套一击至"晕"的连续技：

跳D＞站C＞屑风＞鬼步＞站C＞屑风＞站C＞→A＞葵花三段＞晕点。(注意：对某些人物时鬼步后接不上"重拳＞屑风"，原因尚不清，如韩国队的一大一小)

在福州已学会用鬼步走路的 曲晨(特别感谢外号"金渣"的玩友)

漫画图解 ~克拉克&八神庵援护连续技~



①"铁球大回转，去死吧！"
"哼，就凭你？"(八神流古武术百合折)

②"呀！"
——闪光发射！唰！啪！

②"去吧！"(克拉克)——"是时候了！"(八神)
"哇啊！哦哦哦……"

第七种连续技

图文并茂/四川南充 柴舟一号

笔者以为，援护型连续技的思路应是将援护代入连续技而非以援护启动连续技产生的追打。

①飞行道具接援护攻击产生的连续技。如：(相距较远时)八神弱"暗拂"＞马克西马"我本无情"＞八神前冲MAX祈爪枍，此类技还可变为"软"连技，即当飞行道具逼近对方时，对方若也以飞行道具相抵，此时放出援护，亦可成功。如不知火舞的此类技巧，(相距较远时)花碟扇＞红丸"发电者"，琢磨、特瑞之类同样适用，前提是需用自动追踪型援护配合。

②逆向技接续援护攻击产生的连续技。实际上是发动援护角色后利用其攻击的时间差形成"二打一"。如：(己方版边，相距对手较近)真草"大蛇雉"发动＞红丸跳逆攻击＞蹲重拳＞"大蛇雉"援护攻击＞MAX雷光拳，此技中二阶堂跳起的时机很重要。此类援护还有拉尔夫、包、镇元斋等人，且拉尔夫可在对手未被击飞前继续追打，如，(相距较远)拉尔夫"援助幻影"启动＞八神百合折＞拉尔夫"援助幻影"＞八神站重拳＞梦弹＞MAX八稚女。这类的援护若配以投技角色可令对手困惑，其他角色在援护发动后则要绕到对手身后方能成为防御不能技。

③通常技接驳援护攻击产生的连续技。最酷的一种。如果说前面二类技巧是利用援护产生多变的战术，那么这第三种就是"双人大气"类的大杀伤力攻击，华丽而难成功。

(对手不在版边)八神百合折＞克拉克"闪光发射"＞八神前冲至敌身后待机发出MAX版祈爪枍；

(对手不在版边)二阶堂红丸逆向低位重踢＞特瑞"灌篮喷泉"＞二阶堂MAX雷光拳(此技若对手蹲姿更易成功)；

可在逆向攻击后作出此类援护的角色非常多，但关键是逆向时的打点要低。目前仅发现八神百合折和京"奈奈落"较易成功。相信此类技巧还大有文章可做……

看到这里，不知各位有无觉得，使用援护型连续技时不仅要熟悉援护角色的性能，而且对距离感的把握也十分重要呢？不光是许多援护角色在特写距离才能发挥最大能力，己方所控角色的攻击距离也十分重要，差之毫厘也许会酿成巨大破绽。笔者以为，训练在实战中对"距离"和"时机"的控制，都是"高打"之根本，如同武林中的手眼身法步，这一点在三维对战中尤为突出。

最后举几个特定距离才能发挥威力的援护的例子：真吾"请打我吧"启动后若在小于画面1/3处接触对手，便无法抱住发挥作用。八神八酒杯若不是连撞带"酒杯"全数命中便无法追打，因此与对手距离要近。还有不知火舞、由莉、WHIP、全勋、蔡宝健等人若不接触对手便无法使之浮空。再有玛丽、东丈……

●我人民大学附中初三，喜SS版ZERO3，以下小成绩不成敬意：SURVIVAL模式∞BATTLE项：99WINS，24分43秒41，812500pts，LEVEL6。(韩文科)

●我欲在道场"纵情跳跃"，天师勿怪。98年1代全员(含4隐)HARD通关。99年2代完全打破，MIX级，258400打死PANDA。(湖北宜昌舞王 韩春霜)

STRIKE 连技

湖南大学 BAO

KOF99 中很大一部分连技是围绕援护展开的，这类技巧一般具有限制条件多、复杂、杀伤力大的特点，因此熟练掌握之是成为高手的必备条件。而 STRIKER 由其自身的特性、使用方法，可分为四类。

一、攻击发动型：

以援护攻击作为连续技的起始动作，后面的攻击必须在援护击中后才成立，特点是突然性、快速性且判定均较强。典型 STRIKER 是罗伯特、KING、真吾。

注：下文中的“版边、近版边”通常指对手，COUNTER MODE 简称 CM，ARMOR MODE 简称 AM，SUPER CANCEL 简称 SC。

■K'：近版边 > 呼罗伯特 > 站 C >（扳击 > 第二盾）N 次 > 热动
近版边 > 呼 KING > MAX 热动 > 向回跑 > MAX 热动（一击必杀）
近版边 > CM > 呼安迪 >（扳击 > 第二盾）N 次。此为无限连，利用“第二盾”的浮空追击达成。

■二阶堂红丸：近版边、CM > 呼罗伯特 > 站 A > 站 D > 弱雷韧拳 > 跳↓D > 重雷韧拳 > SC 雷光拳（不发动 CM，则“重雷韧拳”一段取消）

■特瑞：近版边、CM > 呼罗伯特 > 站 C > 弱碎石踢 > 站 D > →A > 弱能量波 > SC 高轨喷泉（小个子会打不到）
近版边 > 呼 KING > 站 C > 发动 AM > 闪避攻击 N 次 > 升龙（一击必杀）

■东丈：近版边 > 呼罗伯特 > 站 C > →B > 弱旋风拳 > MAX 史上最强之低踢（对手晕点）

■舞：近版边、CM > 呼罗伯特 > 蹲 C > ↘B（1HIT）> 龙炎舞 > SC 凤凰之舞 > 强龙炎舞 > SC 超必杀忍蜂（第一次龙炎舞后对方应正好浮空）

■良：近版边 > 呼 KING > 站 C > 发动 AM > 闪避攻击 N 次 > 虎炮（一击必杀）

■罗伯特：呼 KING > MAX 霸王翔吼拳 > 前冲 > MAX 无影旋风十段脚（类似 K'第二式，关键搓招要快）

这一类援护的特点是抓住对手处于受创硬直的每一瞬间进行较大破坏力的追击，“快与准”是原则。限于版面，其他人再说。

二、攻击接续型：

在连续技中起着承上启下的重要作用，还往往能使自己不能再追击的对手重新产生被攻击判定。香澄、良是其中的代表性人物，有他们在，往往能形成一击必杀或无限连。

■K'：近版边 > 跳 C > 站 C >（扳击 > 第二盾 > 前走两步 > 呼香澄）N 次 > 热动（一击必杀，关键是划线部分要走到对手身后）

■京－1：近版边 > 空中 C > 站 C > →A >（七十五式改 > 前走两步 > 呼香澄）N 次 > 强胧车 > 暗拂（一击必杀）

■京：近版边 > 空中 C >（站 C > 七十五式改 > 前走呼叫香澄 > 向后大跳 > 重铄铁）N 次（重铄铁后必须在收招同时按 C，就可形成连击）
上式的变形为：版边、CM > 空中 C > 站 C > 七十五式改 > 前走呼叫香澄 > 后大跳 > 重铄铁（1HIT）> SC 大蛇薙

呼叫香澄要把握好呼叫的时机，太早不能使对手再次浮空，太晚也不行。其实拥有打击浮空技巧的选手都可以一试，说不定会有惊喜。

■坂崎琢磨：版边 > 空中 D > 站 C > →A > MAX 龙虎乱舞 > 呼良 > 弱翔乱脚（一击必杀）

■八神：近版边 > 百合折 > 站 B > 屑风 > 站 C > 琴月阴 > 呼良 > 屑风 > 站 C > 八稚女

■拉尔夫：版边 > 呼良 >（击中后）空中 C > 蹲 C > MAX 乘马机炮拳 > 呼良 > 超级阿根庭投（一击必杀）

■WHIP：版边、AM > 闪避攻击 N 次 > 呼良 > 普通投（D 键）> 蹲 A

■香澄：己方在版边、CM 亦可 > 灭身无投当身成功 > 站 C > →A > 龙卷枪打 > 呼良 > 普通投

■金家藩：己方在版边 > 逆向飞翔脚 > 站 C（1HIT）> 霸气脚 > 站 C（1HIT）> →A（2HIT）> 蹲 A > →A（1HIT）> 凤凰脚 > 呼良 > 普通投

呼叫良的技巧特征：对方倒地，己方可自由行动，虎煌拳击中倒地的对手后，即可追击。

这一类 STRIKE 连招并不单纯要求快，但一定要看准。

三、二者兼备型：

也有一些援护攻击的特征并不明显，可说是同时具有前两种类型的特征，代表 STRIKER 为八神、特瑞、拉尔夫等。

■K'：版边 > 呼庵 > 弱乌鸦咬 > 普通投（C 键）> 普通投

■马西马：版边 > 呼庵 > 站 C > 系统 2 > 翼碾 > 马克西复仇

■真吾：版边 > 呼庵 > 八酒杯空中击中对手 > MAX 外式．凤鳞 > MAX 外式．凤鳞（一击必杀）

■坂崎琢磨：版边 > 呼庵 > 八酒杯空中击中 > 暂烈拳 × 3 > ↘C（暂烈拳前两次只能击中 1HIT）

■克拉克：版边 > 呼庵 > 站 C（1HIT）> 机炮拳 > MAX 奔袭投掷

■香绯：版边 > 呼庵 > 闪里肘皇 > 闪里肘皇．贯空 > 万泊后宴 > 呼庵 > 前冲 A > MAX 真心牙

呼叫庵的连续技关键在对手第一次倒地时，身体变蓝时可以追击。

■京－2：逆向 D > 呼特瑞 > 毒咬 > 前冲 > 鬼烧

■庵：百合折 > 呼特瑞 > MAX 八稚女 > 前冲 > 弱葵花 × 2 > MAX 八稚女

特瑞的能量喷泉会将对手击飞，可追击之。

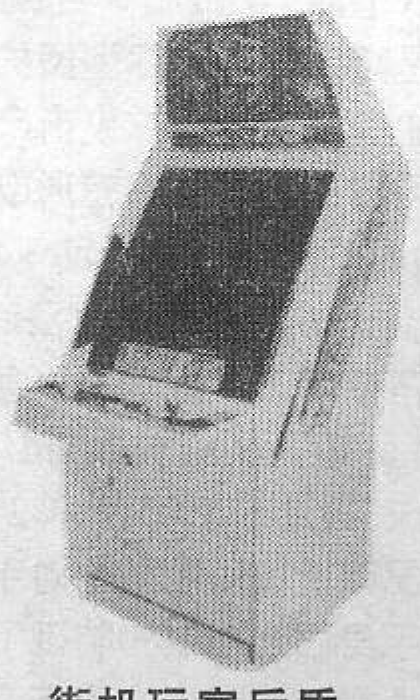
■特瑞：近版边 > 呼拉尔夫 > 站 C > 拉尔夫击中 > 跳 D > 站 C > MAX 能量喷泉（跳 D 应在对手落地之前瞬间击中）

■莉安娜：双方分处画面两端、CM > 耳环爆弹 1 > 呼拉尔夫 > 拉尔夫击中 > 重威武军刀 > 粉碎者 > SC V 字金锯

■包：近版边 > 精神力球 DX > 呼拉尔夫 > 击中后 > 精神力球 DX > 呼拉尔夫 > 前冲 > 精神力球 SP（这一招要求双方靠得较近，只是对手是否会吃你的第一招呢？）

四、辅助型：

不直接攻击对手的一类 STRIKE，用于回复、消耗对手能量等等，如雅典娜。我声明一句，分类只是为便于阐述，不一定精确，一位援护角色的主要使用价值在哪里，便归为哪一类（我是将不属于一、二、四类的统统归为第三类了，偷懒心理）。STRIKE 的作用不仅仅用于连续技，也可牵制对手、回避对手攻击等等，但这不属本文讨论范围，不再赘述。



街机玩家后盾。
欢迎来信交流。

天师兄，我乃“疾如风，静如林，凯旋声中高打行”的广东林凯。天津李琳玩友都上了榜（编者注：1804700，K84），我很激动。我是 2－7，213 万多，K84，一周翻是一雷不放，加 1 万，140 万多。铁力宏 2－6，199 万多，他没我会吃金块。98 我们七枷社 71 万多，99 仅 431 点，请登 99POWMAX 态连技。

对“拆、改、修、鉴”有所实践的玩家，可投稿“科普”

责编天师忠告：以下文章仅供读者参考，各位切勿盲目动手！

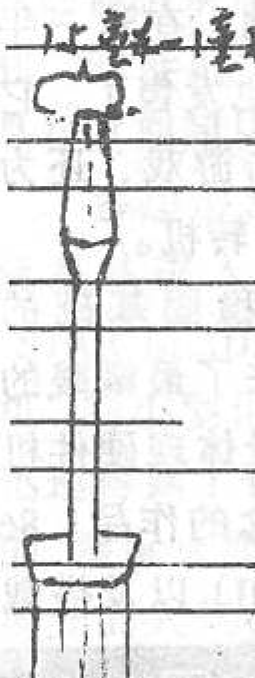
GB 拆解参考例

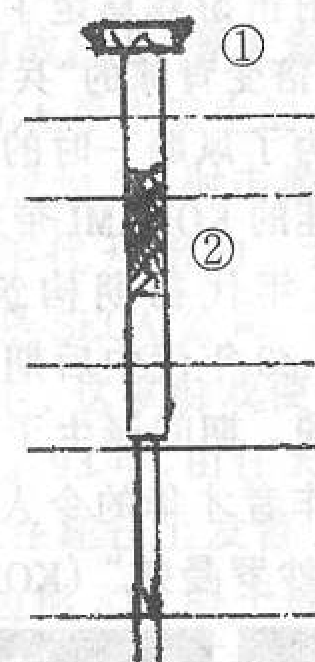
南昌江琦、上海彭文辉、长春 DRACULA 等读者对一些 GB 友人不能卸下 GB 机三边螺丝而感到焦急。他们都已强行开启 GB。不过编者认为这种三边螺丝还是应当用专用工具轻松开之为妙（有些电器是六边的，更要命）。对于 GB 卡带上的六花螺丝，更要用专用套筒工具，而不宜用尖嘴钳硬来，以防将扣旋坏。

●如果用普通改锥，则需要打磨，江琦是将普通小型一字丝刀的“一”部打磨至 1.5～1 毫米宽（下左），然后强行开启●彭文辉是用市售的盒式“微型平钳旋凿”，即修表用小改锥（下中），开 GB 时他提到“还要一把老虎钳”配合：先把机体放平，把平钳正确放入螺钉缝中（下右），最好是两人合作，一人先用来将平钳部位①按住，一定要用力压紧，否则可能毛损螺丝或平钳。再用老虎钳紧紧夹住部分②，其中①处的人必须保持平钳垂直，拿老虎钳的一人要慢慢转动平钳。感觉螺钉有松动即可，但一定注意用力均匀。

彭读者还说，FC 或 MD 的十字导电橡胶也可用于修复 GB。他建议玩友不要轻易丢掉废旧手柄。

●而来自长春十一中的 DRACULA，其工具是自制的，他开 GB 的 6 颗三边螺丝时，将指甲挫稍事修改即能伸入三边螺丝的一边，然后“慢慢转动”就行了。而开六花螺丝时，他是去了五金店的。







↗这种螺丝就是为了防止乱拆，可我们偏还要拆。



↗指甲锉头部形状。

GB 恶毒病例

●我买了一台 89 版万信厚机，说明书上明明写着要用 DC6V、0.7W 的电源，而我怕麻烦，就用家里的 3V 电源试了一下，没想到也能玩！于是就用它玩上了，开始的时候还好，过了几个月后，我玩游戏时突然画面消失了，我便关机再打开，发现屏幕上有四条粗线（只这四条，无图像），且喇叭也没有声音了，这是怎么回事？还有我想看一看 GB 内部，我跑了好多五金店都没有三角型口的改锥，不知龙哥有没有，有的话我寄铁去请你带一个。（湖北汉川 孙皋）

我们一直在强调电源不要让 GB 过载，电压不能太大电流不能太强，没想到你来了个“物极必反”。前次不是提过用 3.6V 即可将就吗？可惜你这个变压器不是劣制的，否则额定 3V 实测 4.5V，就不致出毛病了。长期低压，屏幕加速老化过程，最终导致罢工。

走出薄机电源困境

我是一 GB 迷，到目前为止一共使用过 15 台 GB（不是吹泡），4 台彩机，1 台光机，4 台薄机，6 台厚机。所以我对 GB 的认识与感情不一般。在我的 GB 坏了时，我发现主要有以下几种情况：

1. 薄机的外部接口经常坏掉。本人在本市老福山 79 号的帮忙与实践中共发现 9 例，此病在贵刊上也看过好几次。具体病态如下：①在使用外电源时突然断电尔后又可游戏，这是机内一保险装置起高压保护作用。②即在突然断电后再无法用外接口游戏，这时有两种可能，其一为保险块已烧断，其二是外接线路已烧坏。下面介绍修理方法。

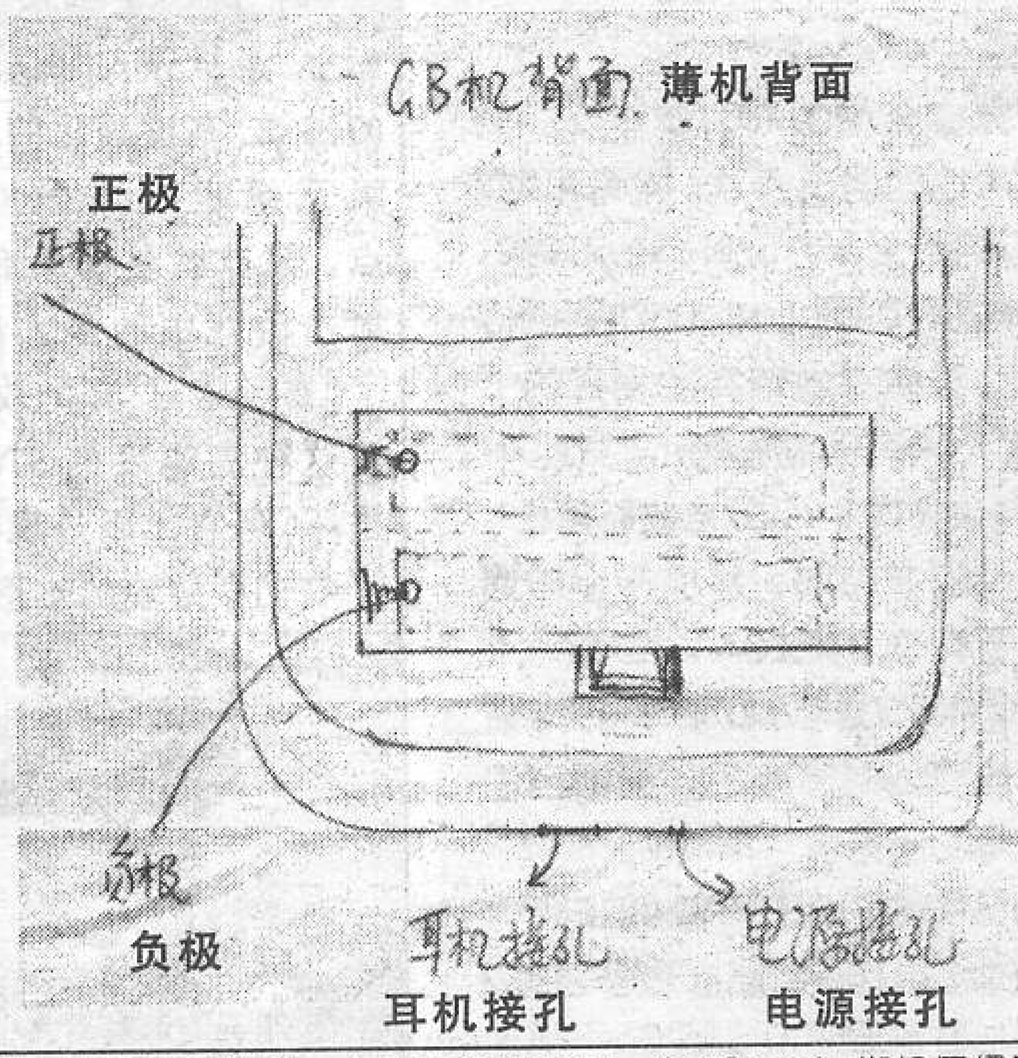
第一例没什么大伤害只须停用所谓 3V 电源（实为 5V），否则会烧坏主机。

如果是例二那就麻烦了。这时大多数玩友会求助于 BOSS，则结局又有 3 种。①老板心好为你修好。②（老板本色）以垃圾价收购你 GB。③痛哭流泣滚回家中（开玩笑）。

言归正传，碰到二号病例请按下步来作。（南昌 江琦）

（编者注：作者表达欠佳，DRACULA 按以下方法执行电源保险被烧毁的薄机运转良好。警告：电源电压不得超过 3V。）

①先用剪子把电源（变压器）接头部分剪掉，用打火机烧掉一段电线皮，只留下里面的电线。为区分正负极，可把正极线稍长于负极线，一般负极线在 1～1.5cm 足够，正极 2～2.5cm 左右。②打开电池盒，把负极接在弹簧上，用 1 节 7 号电池压住，把正极接在另一头，同样用 7 号电池压住。不要将电池的正负极装反，否则电源会不起作用。③开机，如果无画面，只听见一阵噪音，那便是正负极接反，将导线正负极改正过来便是。如果正常开机，那恭喜您成功了。④装好后，可以用电池盖压上电源线，防止脱落，如认为不美观，可像我一样，在电池盖上钻两个小孔，上面一个，下面一个（注意小孔应靠近电池盖的左边，请见下图），把电线从中间穿过去，再用电池压住。当你完成以上工作后，就可以随心所欲的玩了，不用担心半道儿断电了（中途停电除外）。



↙通过走电池仓来绕过外接电源的保护电容，也不是万全之策。因为电池一般不会产生高压过载，如果通过电池仓来接『变压』器，薄机对『变压』再也起不到保护作用，不出事则已，再出事就不是烧电容了。

STG(射击游戏)：SHOOTING GAME 的缩写。将敌人以武器攻击的方式一一击落就是 STG 的最大特色。由于射击游戏的规则浅显易懂，因而倍受好评。STG 游戏大致可分为横版、纵版和 3D 射击游戏三种。

游戏类型进化讲座 NO.3



STG 的变迁

编译/1944、PERFECT

主要游戏发售年表

1984.11.8/铁板阵/FC/NAMCO

对空、对地的武器区分系统首次登场的纵版射击游戏。隐藏角色的设定一时间成为热门话题。

1985.6.25/Star farce/FC/HUDSON

追求乱射爽快感的纵卷轴 STG，其自动连射设定具有划时代的意义。

1985.4.17/太空侵略者/FC/TAITO

STG 的始祖，在卷轴系统出现之前，所有的 STG 都是以它为原型的开发。

1985.12.11/1942/FC/CAPCOM

至今仍有续编面市的系列作品的第一作。据说本作是系列中在制作方面最严谨的一款。

1985.12.19/テグザー/FC/SQUARE

史克威尔仅有的 STG 作品之一，驾驶变形机器人在迷宫一样的版面中前进。

1987.9.25/沙罗曼蛇/FC/KONAMI

和“太空战斗机”具有相同世界观的 STG，横、纵卷轴交互出现，能够两人同时游戏。

1988.3.23/R－TYRE Ⅰ/PC－E/HUDSON

使 PC－E 一举得到普及的名作 STG，被称为“FORCE”的副武器设定极富个性。

1988.12.9/太空哈利/PC/NEC

PC－E 上最初的 4M 软件。

1989.3.31/究极虎/PC/TAITO

难得昏天黑地的射击游戏。拥有和“究极”一词相应的难度。

1989.6.15/THUNDER FORCE Ⅱ MD/MD/TECHONO

八方向卷轴和横向卷轴交替展开的个性作品，Ⅲ代为只有强制卷轴的游戏。

1990.3.23/冲破火网Ⅱ/MD/电波新闻社

操纵战斗机的 3D STG，移植作品中最出色的大概要算 SS 的“SEGAAGES”版吧！

1990.3.30/重装机兵雷诺斯/MD/日本电脑系统

有着流畅情节的射击作品，能够自由选择装备来完成任务。

1990.7.27/IMAGE FIGHT/PC/IIREM

来自街机的移植作品，能够最多装备3

编者按：游戏业的黎明期，射击游戏和动作游戏两强鼎力。可以说所有的资深玩家都是在“小蜜蜂”和“火凤凰”的陪伴下与游戏结缘的。但是随着其它游戏类型的冲击和射击游戏难度不断增高的趋势，STG 在超任中后期就迅速没落了。此后虽然主机的性能不断跃进，但 POLYGON 等新技术并未令射击游戏得以复兴。下文将简要介绍 2D STG 和 3D STG 的特点和各时期的代表作，与读者共同回顾射击游戏的发展历程。

2D 时代的 STG
一射击游戏的黄金时代

可以说 STG 的历史也代表着游戏业界的黎明期。78 年，由 TAITO 推出的“太空侵略者”席卷了整个日本。第二年，NAMCO 的“小蜜蜂”也登上了历史舞台。同一时期，日本漫画周刊“COLO COMIC”开始连载“街机厅的风暴”，它令许多中小学生也投身到了刚刚兴起的 STG 热潮中，STG 的热度得以更上一层楼。

进入 80 年代，STG 逐步摆脱了原始的固定背景。81 年的“紧急起飞”(Scramble) 实现了最初的横向卷轴，并有了对空对地的武器区别。地空武器区别的系统此后被许多 STG 所沿袭。83 年由 NAMCO 出品的“铁板阵”也因此而大受好评。其后又出现了“1942”、“星球大球”等纵向卷轴的 STG 名作，纵向卷轴也呈现高速发展的趋势。

另一方面，横向卷轴 STG 的发展则是以 85 年的“太空战斗机”为契机的。其类型性和 POWER UP 的概念为其它的横向卷轴射击游戏奠定了基础。在这一年中，同样倍受青睐的“兵蜂”也发售了。它不仅成为了风靡一时的射击游戏，还为近况不佳的 KONAMI 带来了转机。

80 年代初期构筑了稳固基础的 STG，在 80 年代中后期迎来了最耀眼的鼎盛阶段。期间诞生了大量体现硬件机能和制作者才华的令人怀念的作品。86 年中，“沙罗曼蛇”(KONAMI) 以及搭载

究极虎

把画面上的敌人一扫而空，最早导入“保险”设定的游戏，高度强化的武器升级系统也是本游戏的特点。从这款游戏开始，许多射击游戏中的敌人都开始了“暴风骤雨”化的攻击。不管这种高难度的 STG 是好是坏，但它无疑是现在街机厅中 STG 游戏的雏形。



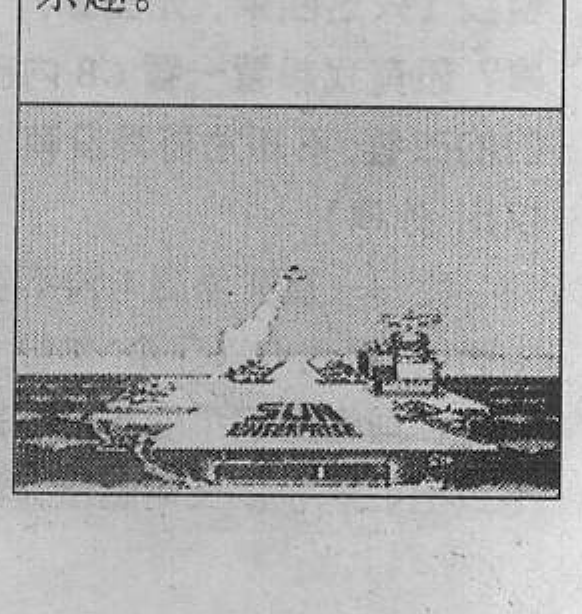
R－TYPE－Ⅱ 2

把“太空战斗机”的世界观更加前卫化的作品，充满生物感的恐怖使这款游戏获得了很大成功。当然，由于攻击类型强化而产生的高度战略性也是不可忽视的特点，但是其系统并未派生出其它作品。



冲破火网

追求飞行 SLG 真实感的射击游戏。从实战味十足的空中缠斗到空中加油，整个游戏充满了高度的真实感。但由于操作系统复杂，令许多玩家都无法充分体味到其中的乐趣。



购物系统和任意卷轴的“幻想地带”等顶尖作品一一登场。一时间，STG 作品的销量激增，成为了仅次于动作游戏的热门游戏类型，而青少年执着于 STG 的热潮也成为了一种日本的文化现象。

当然，新兴厂商的活跃对于 STG 的火爆同样有着不可忽视的作用。87 年，东亚 PLAN 公司发售了“飞翔鲛”，其中“避弹”和“保险”等系统确定了日后纵向卷轴 STG 的基本形态。另外，当时还是无名小辈的厂商 IREM 也借助“R · TYPE”的威名一跃成为业界的知名厂商。

其后的 88 年，“太空战斗机Ⅱ”大获成功，但这也成了 STG 这一游戏类型爬升至顶点的瞬间。其后的 STG 游戏伴随着难度的飙升和 RPG、SLG 的完善逐步走向了衰退。

“星球大战”所开创的 STG
—SEGA 为 3D STG 带来巅峰时代

3D STG 的鼻祖当属 83 年 ATARI 推出的“星球大战”。它最早导入了线框系统，而当时街机上的主流还是“铁板阵”那样的 2D STG。

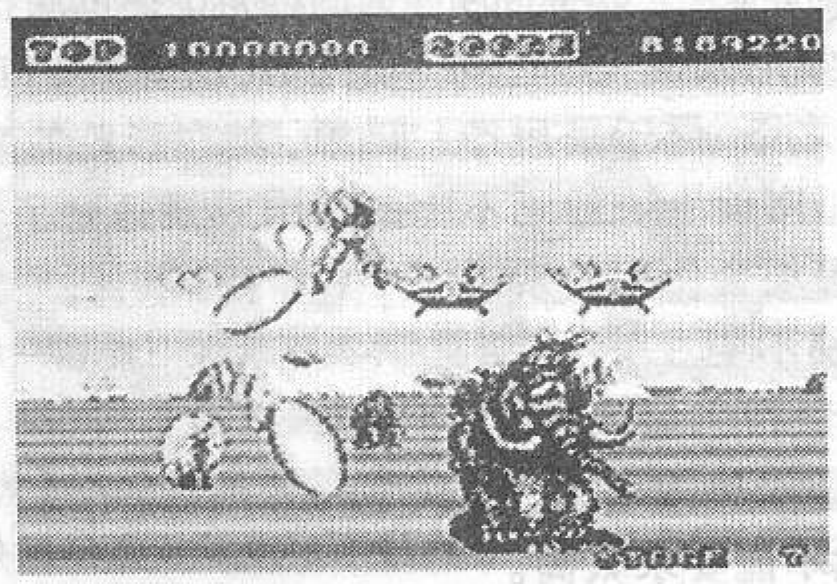
3D STG 的第一次巅峰是由 SEGA 开发的体感系列所开创的。86 年的“太空哈利”、87 年的“银河战机Ⅱ”等大量名作都是在这期间从 SEGA 手中诞生的。

多边形 STG 成为 3D 射击游戏的主流是从进入 90 年代开始的。86 年的“STAR BLADE”是 SEGA 公司“银河战机”的小型化版本，这款游戏使 3D STG 迅速得到了普及。93 年，由任天堂开发的“星际火狐”也在超任上发售了，凭借超任的人气，多边形 STG 终于成为家用游戏机上又一被普及的游戏类型。

与 ACT 同样的厄运
—32 位机是 STG 彻底没落的时代

随着 RPG 等游戏类型的如日中天和玩家对于游戏信息量增加的需求，以及 STG 变难不变质的传统路线，曾经无限辉煌的 STG 也遭遇了 ACT 的同样厄运。虽然 PS、SS 也有彩京等厂商推出的优秀作品，但其号召力和销量都无法与同级别的 RPG 和 AVG 相提并论。而且街机厅中射击机台的减少也是不争的事实。尽管一些大牌街机开发的枪械类射击游戏看似来势凶猛，但却没有一款最终成为轰动性的大作。说不定 90 年代初期多边形 STG 的热潮将要成为 STG 最后的繁荣了。如果 STG 要想迎来复兴的话，大概就要依赖 DC 和 PS2 的强大机能来完全移植或者提升街机上的体感 STG 吧！不仅如此，STG 与其它类型的融合也必不可缺。

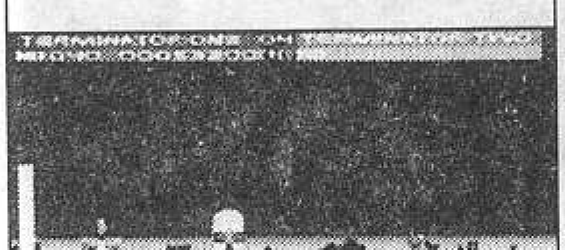
最后，让我们这些通过“龙魂”和“沙罗曼蛇”等早期 STG 初识游戏界的玩家共同期待 STG 的复兴吧。



↑看完 ACT 和 STG 的变迁史，你是否有这样的疑问：难道令单纯系统大受欢迎的时代真的一去不返了吗？

T2 The Arcade Game

典型的家用机枪械类射击游戏。在对应光线枪的射击超任游戏中是完成度极高的一款，画面流畅且音效火爆。游戏改编自同名电影，推出后便一炮打红，迅速占领街机厅。后推出 GB 版，改为光标操作。



星际火狐

星际火狐”仿佛预示着未来的 PS 和 SS 中将出现大量的多边形 STG。通过内置 Super FX 芯片弥补超任机能的不足也是划时代的创举。从现在的眼光来看，虽然游戏画面的流畅性还稍显不足，但与超任上的同类游戏相比也算是超水准的制作了。



致命执行
（リーサルエンフォーサーズ）

枪械射击游戏的保留节目，SEGA 开发的“VR 战警”等游戏也被视为其制作思想的沿续。虽然用手柄也能操作，但厂商却专意将专用光线枪同软件同捆发售，其精益求精的精神可见一斑。其后还有超任版推出。



个蓝色和红色武器舱，难度相当高。

1990.9.7/截击者 X/MD/Hot · B
与改造昆虫军团进行战斗的 STG，可以使用对地和对空难两种特殊武器。

1990.11.2/鲛！鲛！鲛！/MD/东亚 PLAN
分为三种弹药并能分别进行 Power up 的 STG。与“究极虎”一样拥有强力的保险。

1990.11.30/极上 Q 版 · 沙罗曼蛇/FC/KONAMI
KONAMI 人气角色大量登场的豪快 SLG，在系统上和前作接近。

1990.12.21/太空战斗机Ⅲ/SFC/KONAMI
来自街机系列的第三作，系统增设了 SFC 版的原创版面。

1990.12.21/武者阿雷斯塔/MD/东亚 PLAN
有日本式城堡等出现的 STG，作为 COMPILE 的人气系列游戏，前作在 SEGA 的 MARK 上制作。

1991.8.2/空牙/MD/日本 TELENET
前身由 DATA EAST 制作的街机游戏，采用减血制，能通过强化部件来 POWER UP。

1991.11.29/雷电传说/SFC/东映动画
POWER UP 系的豪华 STG。人气作品“雷电”系列的最初的移植作品。

1992.2.28/魂斗罗精神/SFC/KONAMI
以阻止艾利安侵略为主题的动作类 STG，有以喷火枪为主的各种武器设定。

1992.3.13/钢铁帝国/MD/HOT · B
以蒸气时代的世界观使大量玩家倾倒的 STG，系统上采用升级制。

1992.7.10/战士之刃/PC/HUDSON
在 92 年日本游戏大赛上使用 STG 的，有 2 分模式和 5 分模式两种设定。

1992.8.28/闪电风暴 FX/MD－CD/日本 TELENET
使用 MD－CD 的街机移植作，可以说是把 CD 媒体的特征进行了最大发挥。

1992.9.29/Sky Mission/SFC/KONAMI
操纵多翼机去完成各种任务的 SLG 成分浓厚的 STG，以 3D 视点进行空战。

1992.12.18/重装机兵乌尔肯/SFC/美塞亚
由大宫软件制作，凭借其作品的厚重性而举世瞩目的作品，是最初获得成功的以机器人作为自机设定的作品。

1993.2.12/棉花/PC/HUDSON
有 Girl－Game 味道的 STG，魔法使棉花使用各种宝物进行升级。

1993.3.21/星际火狐/SFC/任天堂
内置 Super FX 芯片的多边形 STG，凭借 16 位机就能制作出这样的作品，不愧是任天堂啊。

1993.3.26/Pop'n 兵蜂/SFC/KONAMI
只有 SFC 上才有的原创作品，作为 STG 的兵蜂系列走到这一步，已有英雄迟暮之感。

1993.4.23/沙漠打击 · 海湾作战/MD/EAV
以中东为背景的攻击直升机的 STG，大概是受海湾战争的启发吧。

●天语：游戏机玩家是影音发烧友中的重要组成部分，也是最前卫最有资格使用索尼牌监视器和金榜牌监听器的那部分成员。虽然我们的资金和经验远不如别人那般强大和丰富，但编者愿以热情来为后来者开路！

RGB MONITOR

只缘身在发烧中

天语

家庭用最高级显像



街机管➡监视器

一、彩监的定义是什么？采用什么成像方式，"点阵"或"矩阵"？所用屏幕是特制的吗？

答：彩监的显像原理与电视和普通电脑彩显相同，属阴极射线管。

造成彩监、彩电、彩显三者有所区别的原因是它们的用途不同。彩监是专业领域的视频终端，视频信号由其他器材提供，彩监只是负责还原图像；彩电则可接收有线/无线电视信号；彩显与计算机图形工作站配套，用来作 CAD 和彩色制版。

"三彩"的分界似乎呈逐渐淡化的趋势，其中的彩电在有限的程度上能够充当另二者的角色，加之彩电厂家的非法宣传(如"全媒体全数字"之类)，大众感到迷惑。其实数字技术还未成熟，目前再高级的电视也得接收模拟信号。

日本的电视技术可谓非常先进，反倒没有"全数字"的炒作(其技术比我们领先三年左右)。拿索尼来说，无论多么高级的电视，在分类上都归于 KV 大系之下，属于民用产品；而监视显示器，索尼以 KX 系来区分，市面上一般见不到，要到专门店去买，电视台、控制中心等场合使用的索尼纯专业不对外机型，功能更多更强，但级别不变。

才推出的 29 寸售价 13800 元的中国版精密显像贵翔，使用了 DRC 数字技术，是少见的一种彩监级民用电视，因为其价格相对低廉，所以在专业度上你就不能要求太高。

彩监之所以高贵，主要表现在它所使用的高清晰彩管(即 HI VISION 管)和厂家为之设计的专业电路上，这样一来用户便可随心所欲地调校图像画面。还有就是彩监的扫描频率可达 33.75K，用来精确显示起 550 线的 3D 画面(如 DC 或更高级别的游戏机)是非常合适的。

二、街机的屏幕是普通彩管还是特制的？彩监的效果与电脑显示器、街机、100HZ 彩电相比，哪一种最"养眼"？电脑或电视如果用 RGB 输入，可否达到或超过彩监的图像效果？

显像管价格昂贵，档次区分甚严格。SEGA 街机的彩管有一部分要由专业工厂特制，以显示高端基板输出的 3D 图像。国产街机的彩管无一特制，一概普通电视彩管，加上国产街机扫描器的质量不过关，基板输出的高质图像无法被还原出来。而 SEGA BLASTCITY(极品)、NAMCO 宽大型、NEO CANDY 这三种经典机台的显像能力则是有口皆碑。

论效果，街机 > 彩监 > 100HZ 彩电 > 电脑显示器。

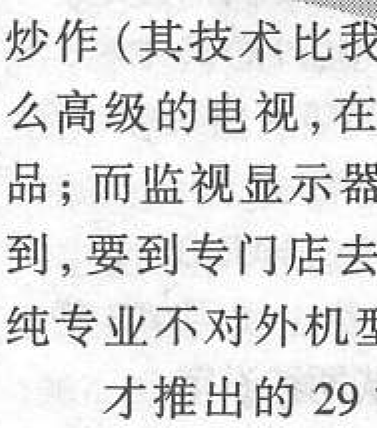
想让家用机"养眼"，关键在于连线。KX 彩监配世嘉原装 RGB 线(SS 要用到 20 针中的 9 针)，玩街机移植游戏时，以战警 1、ZERO2 等为例，凡得见专业神威者莫不惊诧：红的竟是那样红、绿的竟是那样绿、蓝的竟是那样蓝，纯得让人心醉。天下之大，亦不曾想有如此艳丽颜色。但索尼将 RGB 输入的画面完全控制，玩家不可自行调校，特点为：亮度极高，显示黑白二色时相当完美，画面绝无半丝半毫闪烁，图像边缘绝无半点虚影，色彩层次的深浅变化被惊异地再现出来。这就使游戏者的双目得以真正放松。基本上，彩监与最高档街机都是采用 HI VISION 管。

KX 纯监玩 VF3TB，使用莲花端 AV 线，画面有不易察觉的闪烁，各色层次感健在，黑色强大，但红色欠佳，急忙动用 HUE(绿)和 PICTURE 调校。好在 DC 是高清晰高发色讯源，其在彩监的表现底蕴深厚，一番调整后，感觉 AV 线的输出效果达到了它所能达到的最高境界。

举世公认的、具备极其高品质的逸品，正是索尼牌监视器。它的画面就像一幅画一样，其精密度可称为"画面之王"，对细节部分的描绘蕴含着神韵，令人赞叹不已。那是毫无夸张渲染之必要的、透明度相当之高的、极其清澄易见的优秀影像。尤其是黑色的表现，丰满而恰到好处，由于均衡机能采用伽玛校正及 DC 校正，能够自由自在地对黑色进行微妙调控真是令挑剔的游戏机玩家倍感欣慰。（评民用监视器 PROFEEL 16×9:KX－32HV50)

三、贵刊广告中有彩监、纯监两种，哪种才是龙哥说的那种"COLOR MONITOR"？普彩改 RGB 效果，可否与彩监做比？

应当是纯监，即 KX 系专业级。"彩监"泛指有多组 AV(S)和 RGB 端子的 KV 高档型号(超级特丽珑管)，因此这些"彩监"都是电视接收机。普彩改 RGB 后，效果会马上提升，待本刊介绍改法后，读者会了解一些视频基本原理。

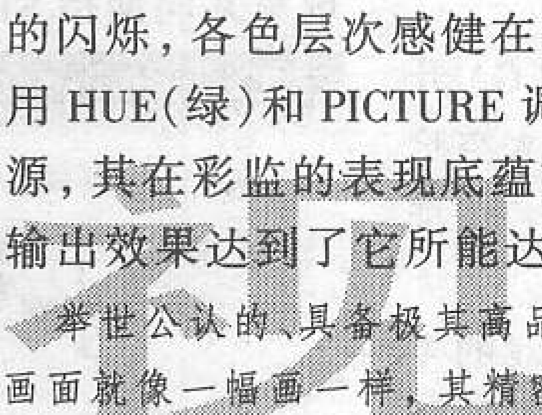


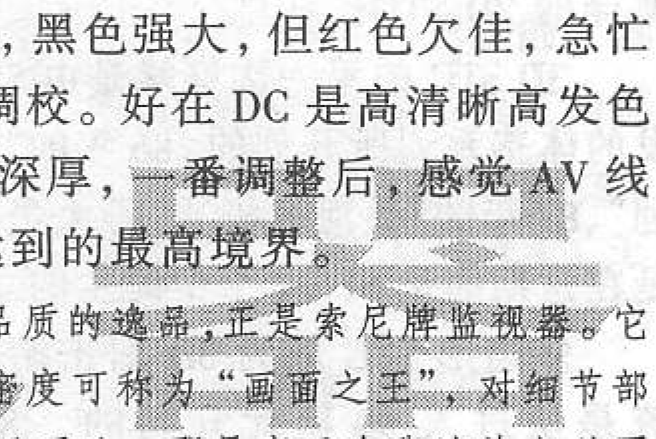
←至精至密。顶级在此，

彩管能接受的视频信号

1. 射频(RF)
2. 复合视频(AV)
3. 亮色分离(S)
4. 分量视频(50/100Hz)
5. 31.5KHz RGB(VGA)
6. ANALOG RGB(21PIN)
7. DIGITAL RGB(电视台)
8. 基板 RGB 输出(街机)

●后面 3 种最罕见。毋需求证，街机是一切专业显像的最高级，它最养眼，彩监也无法与之相比。





↗天语个人认为，将游戏机竖放是一个毫无新意但又颇令人感动的做法。大家实际使用 PS2 时，就能体会到"有效利用空间"的便利了。但 PS2 不像其软件开发器那样竖放时"形体对称"。较之 530 线的 DVD，游戏机确实太"专业"了，不得不配彩监(笑)。

●本页答二连浩特 陈永刚，长春 胡光，等读者

文：扬州 王昊/责任编辑：天师



电软科普教程

第二讲 图像和音响的内幕

图像与音响是游戏的外在表现，优秀的游戏无不具有出色的声光表现。十多年来，在游戏的内涵并未有很大进步的同时，图像与声音的表现力却有了天翻地覆的变化。在我们赏心悦目养耳之余，去看看它们的内幕吧。

小学美术课里就讲过，红、黄、蓝是三原色，它们互相搭配可以调出任一种颜色。现有的一切图形显示器也正是采用这种原理，不同之处在于三原色为红、绿、蓝，也就是常说的R、G、B。屏幕上任一个像素的表现都可以用不同比例的R、G、B光相混合之后产生。显然，R、G、B的数值趣多，调配出的色彩就越丰富越接近自然。在机器内部，R、G、B的值是由一组二进制数表示的。比如分配给R8位，则可表示$2^8=256$种红色，再各分配给G、B8位，相混后则产生$2^{24}=16777216$色，也就是常说的24位真彩色。一般认为这与真实自然没多少区别了，但游戏中用足24位的极少，虽然次世代机都提供这一功能。

有了RGB信号就可以直接在屏幕上观看了，不过只有拥有带RGB端子的专业彩监的玩友才能享受到这最原始最纯正的图像。大多数眼福浅的朋友仍要拿普通电视作显示器，所以得转成电视信号才行。先转成色差信号（一路兼容黑白的亮度Y，二路去掉亮度的红、蓝色度C，这时能够对应三孔色差端子和Y/C分离的S端子），再变成一路复合视频信号（即可对应AV端子），再加上声音信号后变成全电视信号（对应RF端子）。每一步转变都伴随着信号失真，各种端子质量的好坏大家也能看出来了。其中尤以S到AV的退步明显。

图像器材的接线很复杂，比如RBG端子还分21针和15针，后者应用于电脑显示器。新的端子也在游戏机上涌现，DC的VGA就是15针，PS2更拥有对应未来数字高清晰电视的接口呢！要想取得完美效果，最好用专业的BNC平衡插头，而不是常见的莲花头。（编者注：索尼广播级彩监用到。此部分读者若看不太懂也不要紧，今后若有机会将联系PS2的运作进行说明）

电视显示还有一个老大难问题就是制式。目前有N、P、S三大制式，细节参数不同又分了二十多个。大制式不同不能收看，参数不同则画面和声音会不正常。中国大陆是P/D制，而美、日是N/M的，加制转后效果就要打折扣了。其实现在任意购买一台29寸彩电，即可自动适应全制式，S、AV端子也都有，省心。老式电视配DC，那可小马拉大车了，买好马也得配好鞍，人靠衣服马靠鞍的道理。

图像的两个基本指标是分辨率和刷新率，现行的电视制式都是五六十年代制定的，相当落后。N制约为525行扫描线，也就640×480，每秒60帧画面刷新，其实只有30幅完整的（编者注：现行N制采用隔行扫描）。怪不得VF3在DC上不如天MODEL3上，画面又闪烁又粗糙。唉，庞大的电视业已经成为其自身前进的最大拖累，害得游戏机也难以进步。电脑就是轻装上阵，升级频繁，眼瞅着往1600×1200上蹦。1920×1080的数字高清晰电视快点到来吧！现在有100HZ电视，把刷新率提高了一倍。向追求视听享受的玩家推荐T、WEGA、FACE。

游戏机的画面同只能被动观看的动画片不同，属于可以介入操控的程序动画，也就是说画面是游戏程序绘制的，而非预先录制的。早期的游戏要内存有限，采用了所谓调色板机制，即从图形库中调出一部分颜色材料进入内存，供同一幅场景使用，就是所谓最大发色数和同屏发色数。绘制时一般将场景分为活动块和背景卷轴，活动块是人操纵的，可以实现复杂的运动，预先做好的背景只是整体性地抽动或卷动。由于技术进步，次世代机都不用上述原理了，R.G.B直接映射像素，用多边形构建模型。但在2D动作、射击类游戏中，活动块和卷轴还是使用的。另外，游戏的并非边绘制边显示，而是绘制好后存在帧缓存中再播放的，这样有利于提高速度。

最后，我们再来看看游戏机的音响系统。

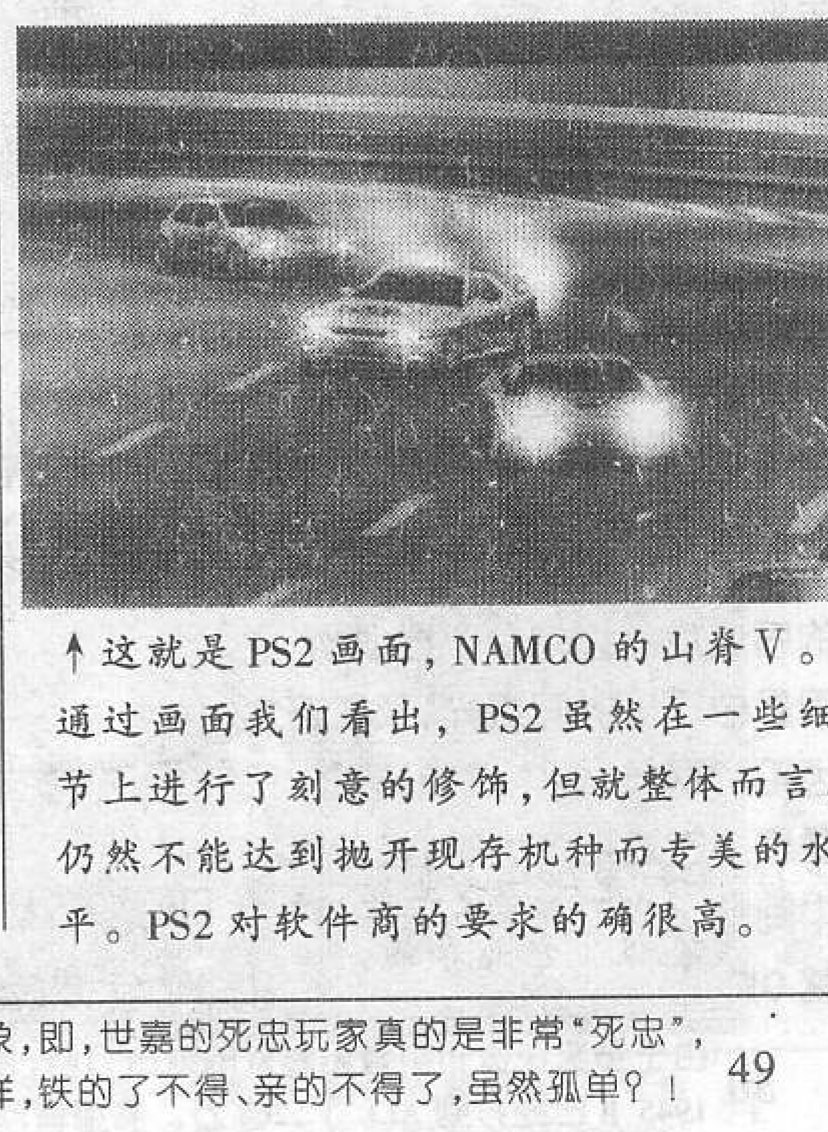
自然界丰富自然的声音如何反映为电信号的过程叫做调制。调制的手段决定着声音系统的好坏。八位机是用一些最简单的矩形、三角形波拟音，电子贺卡和门铃也是这个原理，声音干涩机械到了16位机时代，开始广泛使用调频拟音，即以电波频率的变化来表征声音，调频立体声广播采用同样原理。这期间开始用专门芯片来处理声音，效果大为提高，并且进化到了双声道立体声。直到这时，仍使用模拟音源。到了次世代机后，才开始广泛使用数字音源，即用脉冲编码调制，以0和1来表达声音。音乐CD采用的是同样的方法，每秒分析声音信号44100次，分析精度达16位（把声音分成$2^{16}=65536$级），达到了人耳分辨的极限。效果更好的音乐DVD也问世了，PS2是否有更佳表现呢？

采自真实声音的波形文件效果虽好，但占用空间过大，如全用这种声音，一张盘只能放十几首歌就没地方了。游戏中最常用的是计算机音乐接口MIDI，它是一个声音库，只要输入序号就可以调出相应的声音。只要这个库足够大，声音效果也相当不错。

迄今为止尚未有支持多声道环绕立体声的游戏机。PC游戏里已有了两个标准A3D和EAX，并出现了许多相应产品。游戏机下一部的音响革命必然是引入3D环绕场，图像3D了声音也不能示弱啊？另外，大出风头的杜比AC-3等音响格式是不能用于游戏的，它们只可被动播放，没有可交互性。

哪位玩友追求听觉享受的话，请将游戏机音频线接专业功放再接音箱，比接有源音箱好多了。发烧音响学问可大大的，一根信号线就名堂多多，不多谈了。

（本文一切推荐与广告无关）。



↑这就是PS2画面，NAMCO的山脊Ⅴ。通过画面我们看出，PS2虽然在一些细节上进行了刻意的修饰，但就整体而言，仍然不能达到抛开现存机种而专美的水平。PS2对软件商的要求的确很高。

云南师大99级自考公关班兰魁煜最希望看到的栏目和文章是"SEGA万岁"。早就发现一个有趣的现象，即，世嘉的死忠玩家真的是非常"死忠"，嘴边常常挂着"万岁"，爱他一万年？（笑）。神奇的是，不仅是我们，连日本、欧洲的这部分玩家也是一样，铁的了不得、亲的不得了，虽然孤单？！

超级科普园地

阅关族是集主机高烧、音响高烧、彩监高烧等AV学科于一身的幸运儿，全伏游戏乃高技术与高艺术的结晶。采用DVD媒体的PS2于本月上市，玩家更应加倍珍惜。万一日版PS2被不法商人改为可读全区DVD盘的主机(技术上完全可行)，则PS2超级光驱的寿命将呈几何级数下降。还望各位谨慎行事，尽量不用PS2看劣制不加密DVD盗版影碟，以免伤机，徒增烦恼。

●南京江浦县晋浩(JICHE)说：WALKMAN + DISCMAN + MD WALKMAN ≤ PS2。

↓可知这台彩监价格?395,000日元不含税。10个PS2。



←形体巨大的PS2不像DC那样风扇强制换热，自然对流！？

散热与延寿

文：魏勇　责编：天师

■光头不耐用的原因：

我曾有维修VCD影碟机的经验，发现VCD的工作原理和光盘游戏机是一样的，而播放的VCD盘大部分都是盗版，有的质量比游戏盘还差，但VCD机的光头为什么能使用2、3年甚至更长时间呢？原因可能是多方面的，但经过我对激光头的原理与特性的研究得知：激光二极管在温度25℃时的发射功率为3mW，当温度上升到50℃时，光输出下降为1mW，这时光头的控制电路将加大发射功率以保证恒定功率输出，如果光头长期在高温下工作，那么驱动电路将始终用大功率去驱动激光头，时间一长，必定造成光头提前老化。

结症在于此，VCD机由于机壳内空间较大，激光头和发热高的电源板、解码主板等距离较远，虽长时间工作，由于散热良好，所以激光头受热量的影响不大，寿命就能够长一些；而PS、SS采用的是超小型设计，光驱下面是主板，旁边是电源板，它们工作都发出很高的热量，光头在这种空间小、温度高的环境下工作，必然会被大电流、大功率去驱动之，造成提前老化。

■解决办法：

基于上述结论，我做了如下实验，我的一台土星机(98年初购，使用半年后有些盘读不出，调大功率电阻使用至同年底，光头报废)，99年初换新光头后拆开上壳(以利散热)，使用至今无老化迹象。另于99年初购一台二手5501索尼机，发现光学通道很脏，于是将光头拆开，对光头物镜正反面、反光棱镜、激光管表面清洁后，开盖使用至今，无老化迹象。

以上实验"似乎"证明了光头提前老化是由于温度造成的(如有玩友想证实，必须注意开盖后要将合盖开关用胶带粘住，否则光驱不转，另外，要特别注意防尘)。但从科学角度来看此结论是否正确，是否还有其他原因(可能是我实验期间次数太少？)，还望读者指正。另外，对于GB使用专用电源时耳机出现嗡鸣声，此为电源变压器输出的直流电压波纹太大，可能是滤波电容失效或容量太小，可在原滤波电容上并联2200μF电容(内接或外接都行)即可。

"沙啦沙啦"

在PS光驱杂谈时有个"95%以上"，请允许我来谈谈剩下的5%可能性中的一种。

当开机时，读盘有沙啦沙啦的声音，然后就停下不转了，如此反复几次，依然无用的话，请先按"95%以上"的方法先清洁一下光路系统，如还是无用，下法供参考。

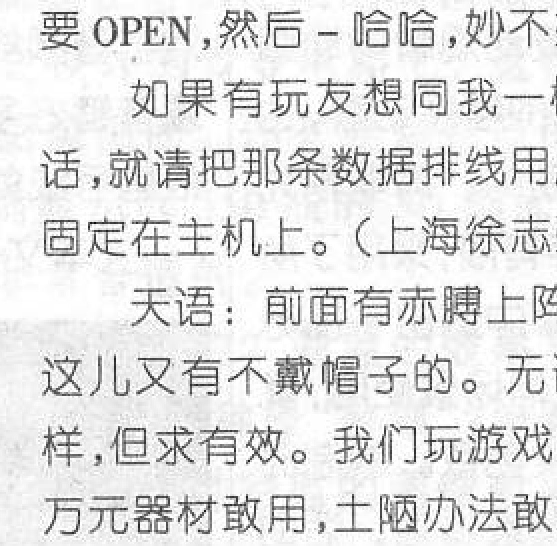
取下光驱上盖后，在光头下方有三个齿轮。通常情况下，不读盘的原因是由于中间那个齿轮卡住了，只要用大拇指向右上方(如图)顶出去便行了。

不过经常这样也有个小小的后遗症。齿轮会变得很松，原因是由于长时间这样，顶住这个齿轮的钢丝(图中虚线)弯了，只要取下左边那个齿轮，接着取出中间的，把里面的钢丝弄直了，就OK了。

本人干脆将光驱上盖也不要了，直接放进主机中，虽然这样不太美观，但有个极大的好处。万一在游戏中途卡住了，只要OPEN，然后－哈哈，妙不妙。

如果有玩友想同我一样的话，就请把那条数据排线用胶布固定在主机上。(上海徐志弘)

天语：前面有赤膊上阵的，这儿又有不戴帽子的。无论怎样，但求有效。我们玩游戏的是万元器材敢用，土陋办法敢想！可说是无法无天了(笑)。



↗齿轮组中间那个容易出问题，让它复位。

PS挺皮实？

据我多次调整自家PS光驱后得出的经验表明光驱驱动功率并非越大越好，如调至极大后仍不能读盘可再调小或许就能读出来了。功率钮(即那个"小电位器")可左旋转也可右转，不要认为功率被调至"最大"读不出盘就报废了。

我的PS已买了一年零六个月，一年时光驱即出毛病，花钱修玩完只用了两星期，又坏，遂自己修理，靠一把小螺丝刀对着调功率的旋钮左拧右拧使用至今(天语！？)，读动画依旧流畅，玩DDR读音乐数据也很顺。

实际上PS读不出盘主要原因应在盘上，D盘质量有好有坏。好的即使有划伤仍可用，坏的刚买来或许就读不出来。我有一已出现不少划伤的原版盘，不论何时放入PS都可顺利读出。各位玩家买来D盘如放入机中能够读出来最好快点玩，时间一长不定出什么毛病就读不出来了。

另外PS手柄有时会失灵。我用PS振动柄的摇杆玩生2振动(D版)时游戏会死机。关掉ANALOG后用十字键就不会死机，因手柄为原装所以估计是盘的问题。

实际上PS也是很耐用的。本人PS从桌上摔下过两次。其中一次还没用螺丝固定上盖，掉下后不但上盖摔飞，光驱也从主板上摔了下来而且当时还正在玩游戏。结果是电机上一些部件错位，请一动手能力较强的玩友修了修又正常使用，光头未被摔坏。

天语：机器要放在地上。重要怀旧D版(银碟)请备份。

由于多次在贵刊中看见彩京的射击节目，所以我才争风购买贵刊，本人特别喜欢玩彩京公司的打击者等射击游戏，虽未在上海见过1999，但我的1945 Ⅱ已经打到ALL了，268万。请编辑同志介绍一下彩京公司或其出的游戏及攻略，望贵刊能成全。(上海虹口区虬江支路 邱俊圣)

BIOHAZARD 0 (暂名)

生化危机 从零开始

卡普空将生化危机系列分成若干部作品，且在不同的机种上推出，显示出该公司欲善待每一部主机之良好愿望。目前继 DC 版“代号维罗妮卡”收尾之后，N64 版“生化 0”又回到了系列的原点，真不知道生化的下一部作品该会是什么。



N64 | 厂商:CAPCOM | 类型:AVG | 发售日:未定(卡带容量未定)

责编天师



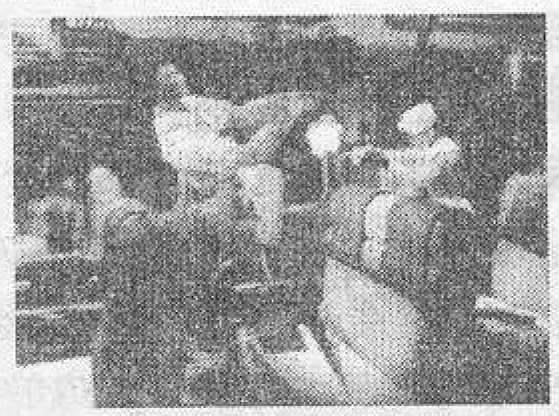
冈本吉起常务董事，因公司推出的游戏数量大幅增加而变得更加繁忙。

卡普空的摇钱树要在 N64 上扎根了！

生化系列每一款新作总会解开一些前作留下的迷情，同时又留下了更大的谜。以宏大而感人剧情见长的 BIOHAZARD，生 1 中的一些问题可在生 0 中找到答案……

全系列在主人公和系统上换了一茬儿又一茬儿，可各代在剧情上却始终保持紧密衔接，基本流程如下：

生 0 > 生 1 > 生 3“最终逃脱”（前半）> 生 2 > 生 3（后半）> GUN SURVIVOR > 代号：维罗妮卡。



全剧情将围绕着 STARS 各小队的不同境遇展开。



主人公：瑞贝卡

全名瑞贝卡．简伯斯。从外形看，她身着白色上衣和绿色军裤；头戴贝雷帽，足上一双陆战靴。此人具备深厚化学功底，是前“布朗”小队的成员，其特殊能力相当值得期待。

虽然公开的资料很少，但我们还是向制作者讨了个说法

时间是 5 月 11 日，地点浣熊 CITY 郊外，某洋馆中发生生物灾害。人们发现被丧尸攻击致死的女性尸体，随后，目击犬型 MONSTER 事件发生。

生化危机从此开始。

本作是 0 代，时间在 7 月 23 日。为了追查以上种种猎奇事件，浣熊市警察局特殊工作部队 STARS 将“布朗”小队派出，没想到，该小队出动后即音讯全无……

生化危机 1，时间是 7 月 24 日，STARS 被迫展开对“布朗”小队的搜索，又派出了“阿尔法”小队，他们在洋馆中碰到了变态的“布朗”小队成员……

生 1 的故事持续到 9 月 26 日，9 月 28 日生 3 剧情始动……废话少说，还是先来看看冈本先生对生 0 有何评价。



↗特有恐怖特色，乘务员被丧尸攻击。

■怎么决定要发卖生 0 的？

想解开 1 代留下的迷。安布雷拉的存在，如何使“布朗”小队全灭的？等等。

■感觉 64 版生 2 是为生 0 埋的伏笔？

生 0 的乐趣不可不知，这部作品很适合在 N64 上制作，它的难度比较适中。

■瑞贝卡背后那个男子是谁？瑞贝卡不是“1”中布朗小队唯一的生存者吗？

这些谜即将判明。

■从照片看故事在列车中发生？

是啊！列车还非常豪华。同“1”中的洋馆相比，本作在时间上要紧迫些。

■生 2 中的克蕾儿和里昂都是主角，则“0”中的瑞贝卡和那男子之间的关系又是否像 RPG 游戏中的“PARTNER”？

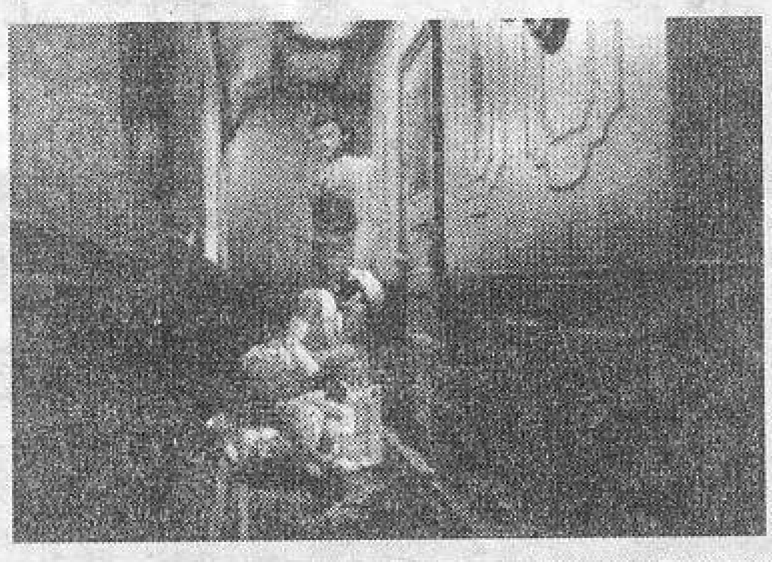
对，更像后者。

■本作在系统变化不少吧？

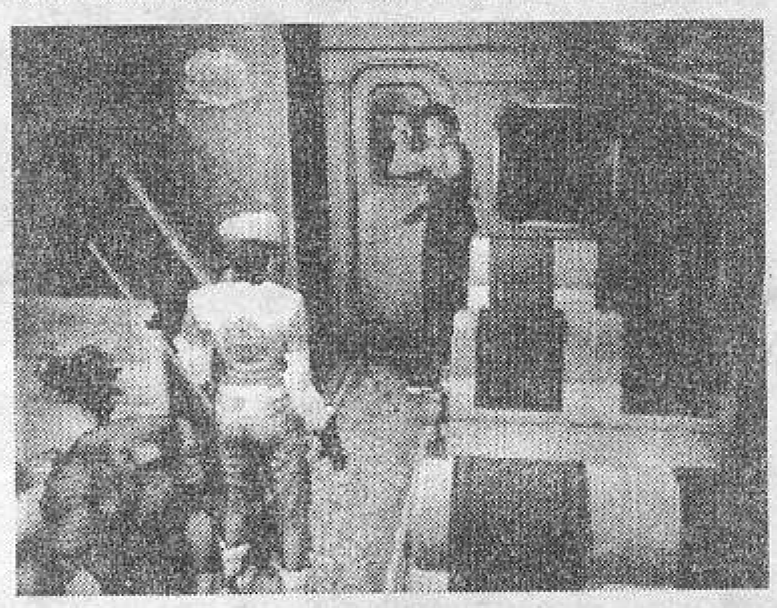
取消了 ITEM BOX。与 4 次元箱不同。

■你还有什么话吗？

N64 的玩家一定会感到十分满足。如果有人是真正的生化迷，那他的游戏小屋中可得多摆几部主机了。关于生 4，也许正在开发中。



←从箱中取枪。后面的男子很普通嘛！



←男子与游戏系统关系密切。



←对丧尸射击。

●看个某期 97 几个纪录后实现按捺不住！！！那算什么！？作为一拳皇迷，我也有责任公布一下我的记录，可能不算最好，但绝对是真实的，老板为证。96 草、拉尔、蔡一下午连挑 26 个人，CPU 角色 78，包括大蛇全体都被选遍了！最后无人挑战才通关。技巧不在话下。（湖北宜昌地区 SPIRIT）

疯狂计程车

美国出租 横冲直撞

本作街机版在美国取得了非常好的销售成绩，玩家的认可程度大大超出制作者的预想，这大概就是本作能够在DC上出现的原因吧！你要不要试一试当疯狂司机的感觉，在美国西海岸的闹市街区中，过上一把瘾？日本各媒体对本作DC版评价极高。

DC 厂商:SEGA 类型:RAC 发售日:2000年1月27日



大幅强化的DC版将迎合在家中游玩的特点

因为本作的街机版是利用NAOMI基板（16兆显存和32兆内存，比DC多一倍）开发的，所以理所当然地被放到制造工艺水平相当高超的NAOMI专用筐体中（该筐体外型前卫紧凑，硬派角架构筑，显示器和基板分开，不在同一箱体中）。CRAZY TAXI街机有一个方向盘、一个倒档（兼大力起步突进档），还有油门和刹车，是一个典型的体感游戏。



责编 天师

↗游戏的绝妙之处在于乘客的身份复杂多样，但无论是绅士、淑女还是新婚者，上了车全都让他变疯狂！但要保证孕妇的安全。

的哥 <耽误乘客时间，逼得乘客跳车？不行！>守则

先从司机中四选一，然后开车上街。街上有很多人招手，你想拉哪个就停在他身边，他会自动上车，然后画面出现箭头提示，这时你必须完全不遵守交通规则，只管本着"愈快送到愈好"的原则，按指示疯狂前进即可（本TAXI可破坏街上一切东西）。关键技巧是停车和出发。停得准、起步快，时间就省下不少，然后再尽情破坏一切碍事的东西，将客人在时限内送到绿圈子围成的目的地即得报酬！送完一个再找新客人，只要技术够高，就会加上够多的时间，走遍城市！

DC版特色疯狂大解析：海中走，撞火车，天下任我行！

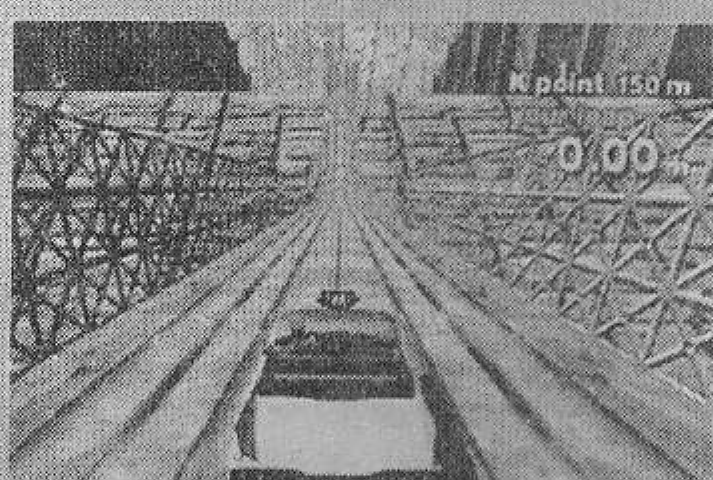


↑美了玩家，却苦了这计程车。

DC版增加了原创路线，左图是海底走行。乐趣正是从怪异地点隐藏着的怪异乘客中来（这时可不按指示前进）！沿铁轨与火车并排走行、高速公路乘客突然上下车、利用马路上的大跳台跳跃……只有你想不到的，没有疯狂司机不敢做的，时间就是生命！由图还知黄出租有若干款，随司机而定。DC版可任意设定时间和难度，难度表现在车流量上。亦有技巧练习模式专供未打过街机者体验。



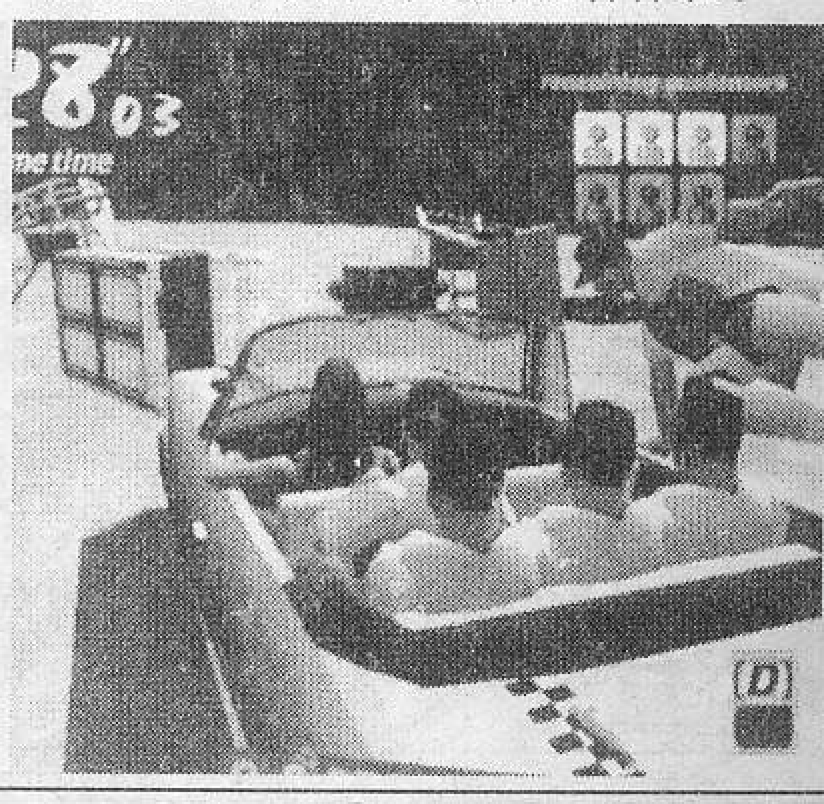
←乘客来了，准备出发！



↑街机上可存储100个好司机的战绩。你在家中若能将技巧练习模式"CRAZY BOX"中的9个小游戏都按条件打通，还有隐藏的高难度游戏挑战，以检验练习成果。



←→一次要带N人，迅速将人找齐！



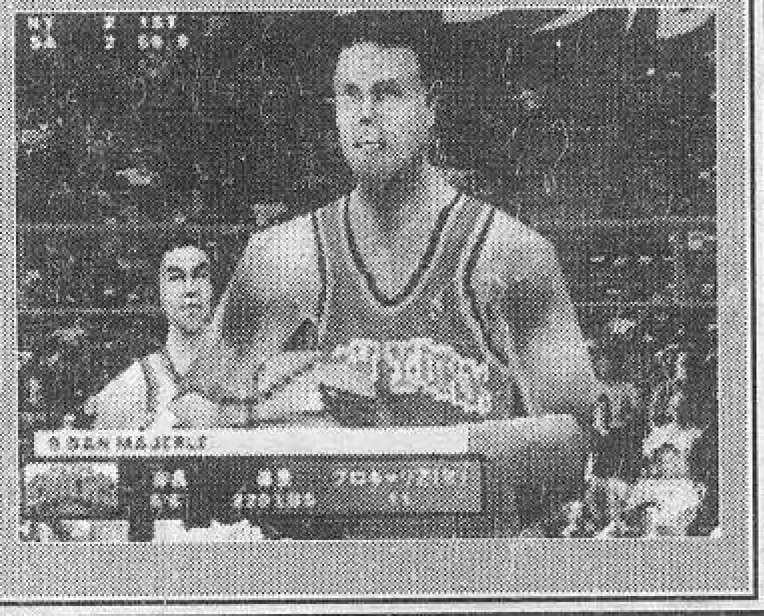
●98难度8:627500，真七枷社。月2难度8，1746800，天野漂。（黑龙江铁力市林业局二中忠心读者任崇宇）
●街机空牙（天语几代！?），使用第三架飞机（俗称），二周目ALL，并创史上空前成绩4200080（准确到个位），第一机2-4，第二机2-5。（北京赵琳）

NBA LIVE 2000

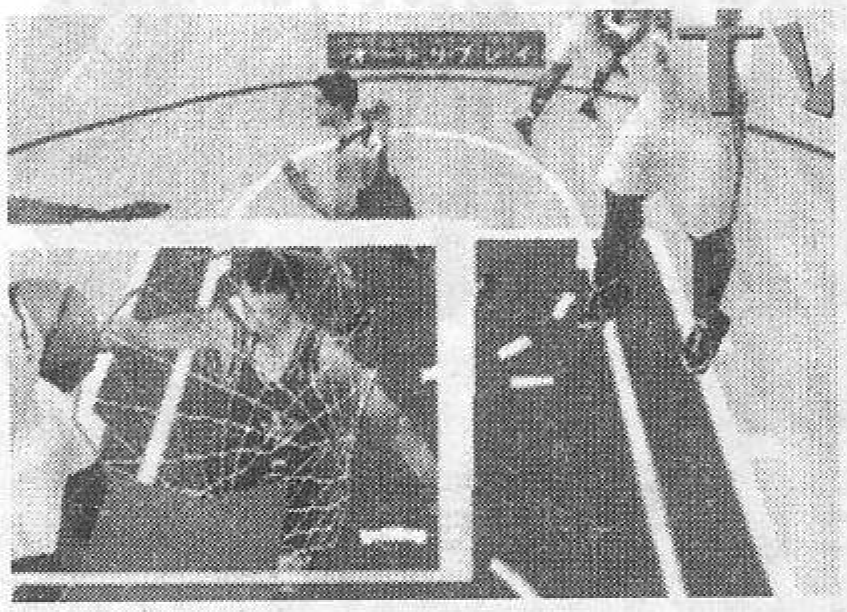
动作真实
表情丰富

EA SPORTS 推出的系列最新作。只是由于去年乔丹的引退，没有了飞人的 NBA 赛场还能否继续往日的辉煌？这一点玩家倒不必担心，乔丹仍然在本作中出现，不过这可能是他最后一次在游戏中登场了。喜欢篮球的朋友不妨留意。

PS | 厂商:EA.SQUARE | 类型:SPG | 发售日:2000 年 2月(可多人玩)



责编天师 电视转播时的镜头切换也被游戏采用，高度真实



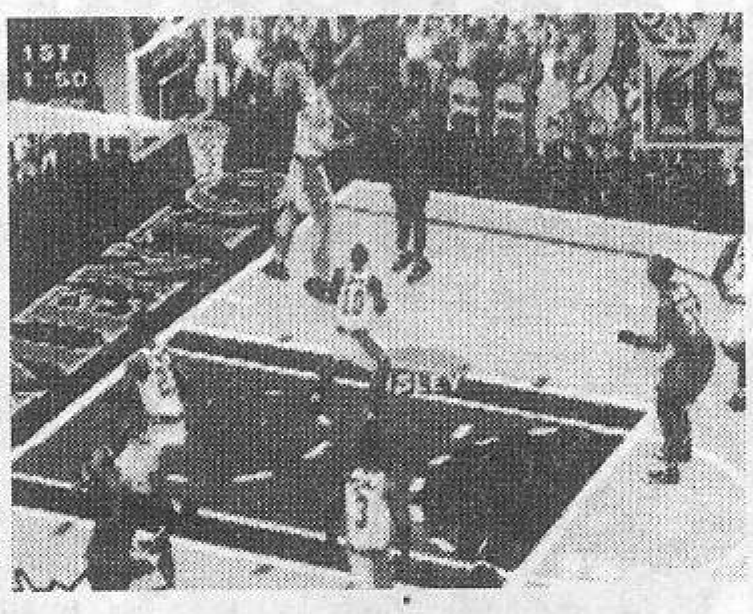
这游戏原为美版，真实再现了 NBA 赛场上的兴奋，最大话题在于迈克尔．乔丹的登场！包括乔丹在内，NAB 全 29 支球队约 300 名以上的选手，全部以最新统计的技术数据和真实姓名出现在游戏中。

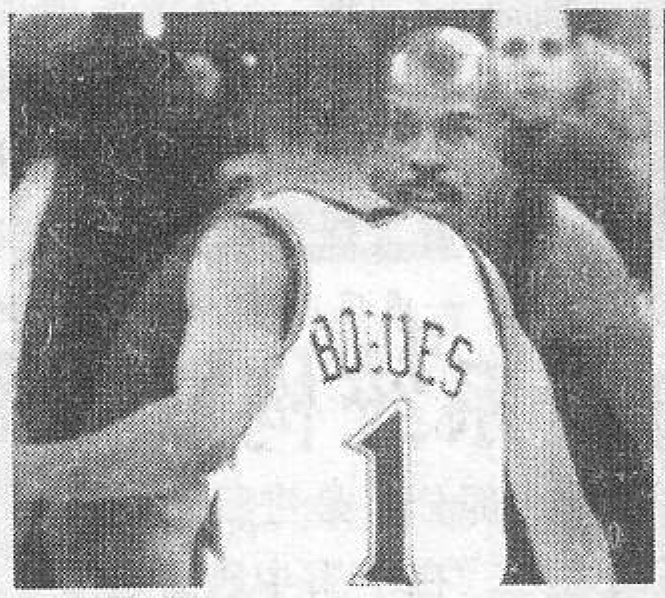
无论是选手的种种动作还是其投篮命中率，制作者均彻底追求真实，就连队员在进球时的笑脸和失球后的恼怒都被考虑进去，赛场上的每一个细节都可以在这款游戏中找到，较之系列前作，NBA LIVE 2000 在各个方面都大幅强化。

特别值得一提的就是游戏中多彩的特写镜头，完全模仿比赛实况，而且大迫力进球还有慢动作回放。

简单易上手的操作和丰富的模式令爱好者欲罢不能

游戏的操作并不复杂，玩家可以玩出各种战术配合并进行超级灌篮和三分球投篮。不过，这些精彩表演却并不那么容易实现，需要多加练习。







←↑动画中的人物都是名角。

↓→23 号选手在街头出现！





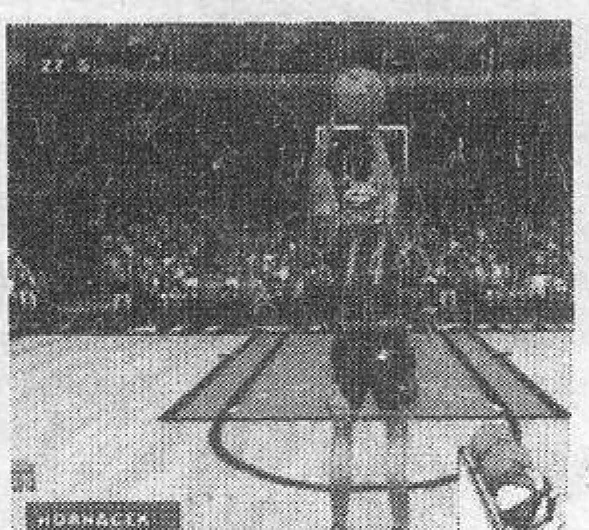
●NBA LENGEND 模式：这里有从 50 年代到 90 年代的各支队伍，乔丹在 90 年代的公牛队，你却可以选择 50 年代的老队员来和他进行梦之对战。

●3 分球表演模式：这个模式要在 1 分钟内尽量多地投进 3 分球，总共有 25 次投球机会，25 个球被分置于 3 分线的五个不同位置，所以玩起来也很紧张。请见下图。

●练习模式：在无人的场馆中自己训练灌篮等项目。

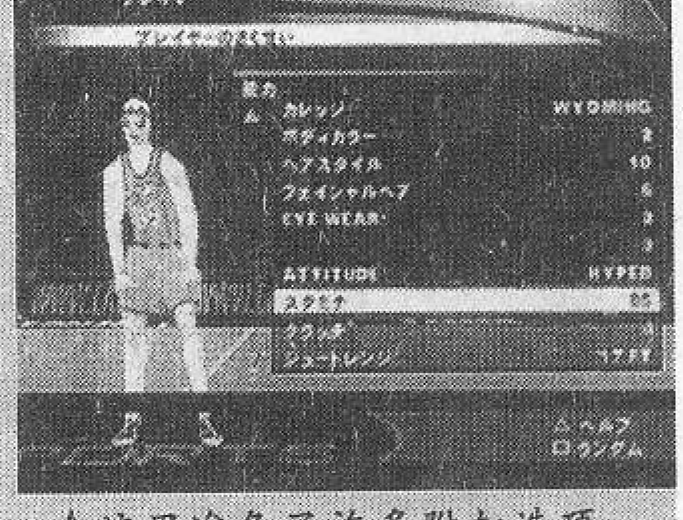
●乔丹一对一模式：街头赛场还是头一回在本系列登场，在这里选手以休闲热身为主，重在展现技巧和个人魅力。





■原创 NBA 选手

玩家在游戏中可以自行制作选手。设定项目有姓名、身高、体重、擅长的场上位置、发迹大学、场上号码等若干项目。希望上场打球的玩家可在此输人自己的数据(！？)。



↑这里准备了许多附加选项。

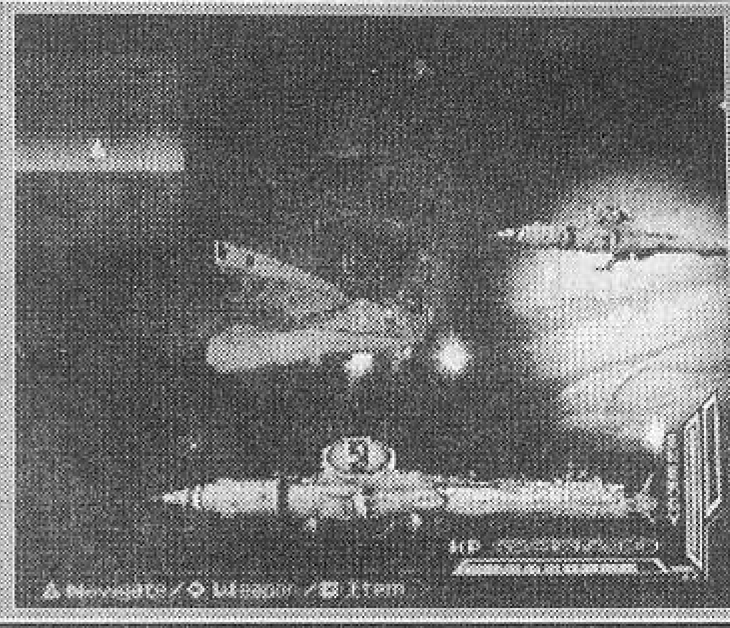
●圆桌武士(ARC)，单打，一币，难度中，658450。合 2，难度 4，单打，一币，1 关 907600，2 关 1804490，3 关 2624320，4 关 3533070，5 关 4601880，6 关 4875310，至投稿之日，也未能一币通关。(黑龙江明水县 康奎平)

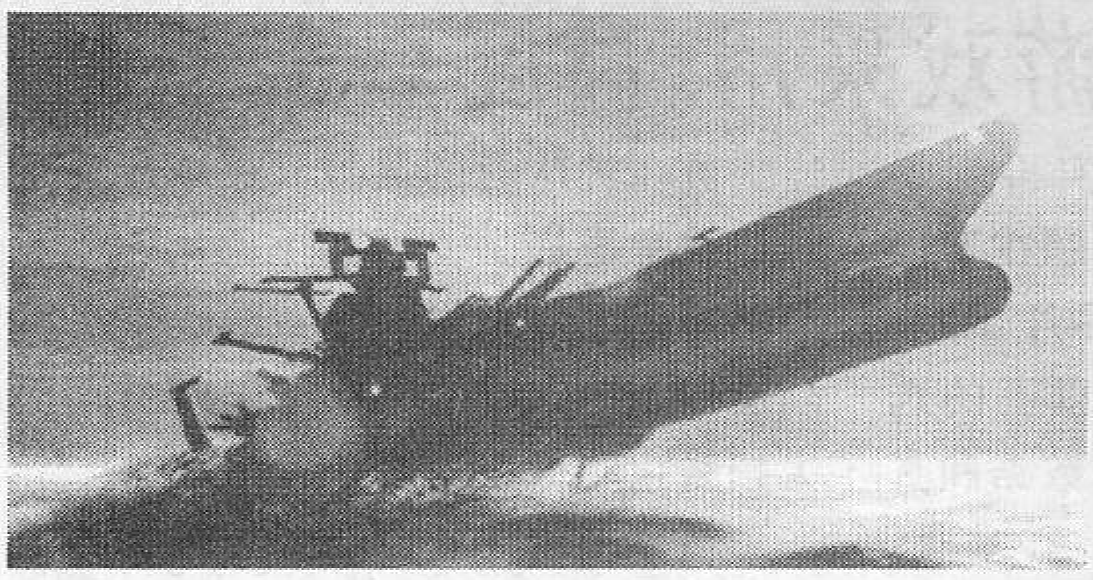
再会吧，宇宙战舰

著名卡通改成游戏

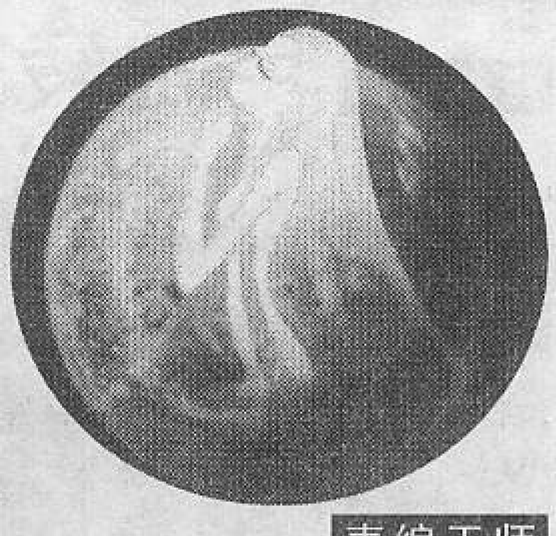
本作是99年2月4日发售的受到各方好评的“宇宙战舰”续篇。这次故事的轴心和前作相同，就是要和在航行途中出现的敌人展开战斗。大家熟悉的各角色会以多边形来表现，重要画面时还会大量穿插特别绘制的卡通动画。

PS | 厂商：万岱 | 类型：SLG | 发售日：2000年春（CD3枚）





本作以同款之剧场电影以及电视卡通连续剧“宇宙战舰2”的故事内容作为游戏制作蓝本。万岱自信地表示，不但故事内容将忠实原著卡通，战斗部分的强力角色也将胜于前作。相信从小看这卡通长大的玩家，会再度沉浸于爱与泪交织的动人故事中。



责编天师

动作栩栩如生、令人怀念不已的角色们再度复出！



时间是伽米拉斯战役后第2年。古代进等战舰乘员们，从伊斯康达尔星回到地球，结束漫长旅程后，他们就一直过着平静的生活。但是好景不长，地球防卫军在火星附近突然遭到不明敌人的袭击，损伤惨重。当在冲田舰长阵亡纪念日当天重聚的乘员们得知巨大彗星状的陨石不停接近地球的同时，宇宙战舰又要重新装备出击的消息后，他们便决心为地球挺身而出！可当他们搭舰向宇宙出发后，却和顽固不化的地球防卫军处处意见相左……

←威风凛凛、身经百战的他的土方龙，由于他不像冲田舰长那般严肃，故深得观众喜爱。

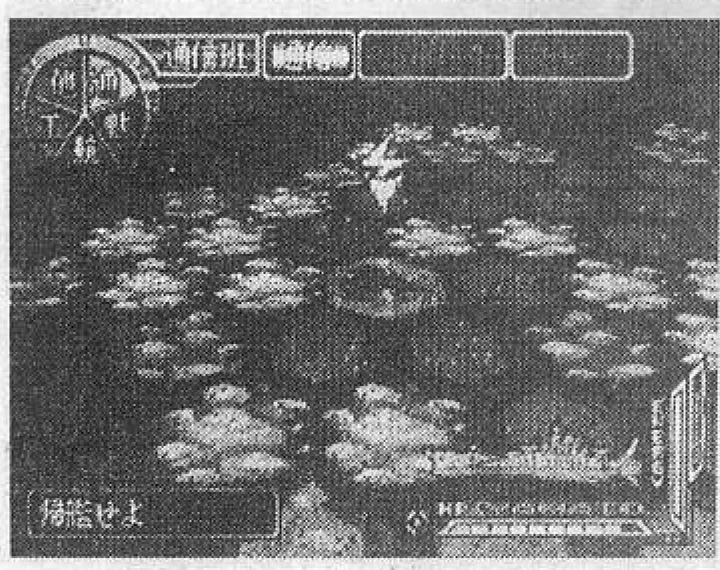
战斗部分由新系统构成



如何通过这充满紧张感的战斗部分，是进行此游戏的重要关键。与前作最大不同之处，在于战斗地图是采用蜂窝状六角形的格子。友军及敌方舰队就在地图上移动并展开激烈的战斗。由于这一次敌军的种类丰富了许多，因此玩家能享受到更深更多的战略性。

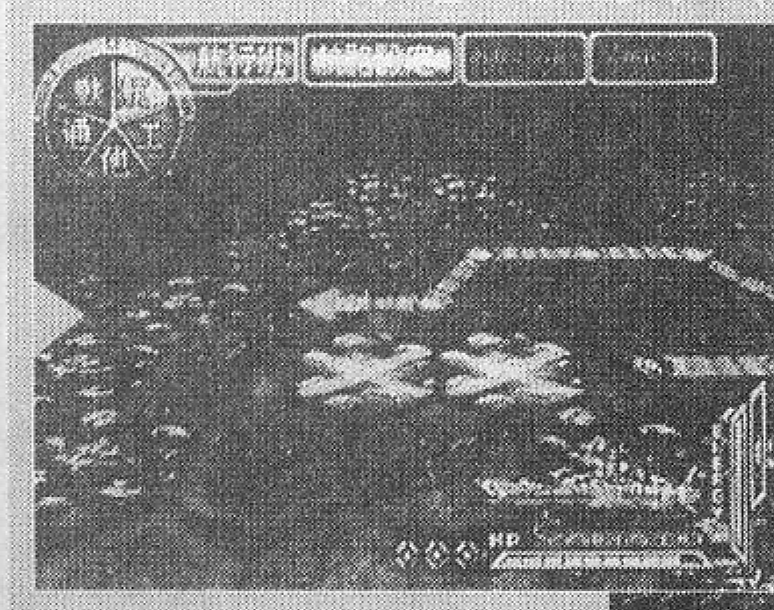
●乘宇宙之虎出击：以舰载机“宇宙之虎”号进行空中战。最多可同时由加藤队长、山本、古代各自率领战机部队，不但可攻击附近的敌军，还可追踪特定的单架敌机。

●基本攻击：我方战舰、地球防卫友军、敌方舰队，都会以战斗单位配置在移动地图上。当玩家和友军战舰取得通讯后，即可下达攻击或撤退等指令。当移动后的战斗单位重叠时，就可以看到3D战斗画面，还会显示和敌舰对决的画面，比前作更为充实的导弹追踪攻击，玩家可别错过喔！

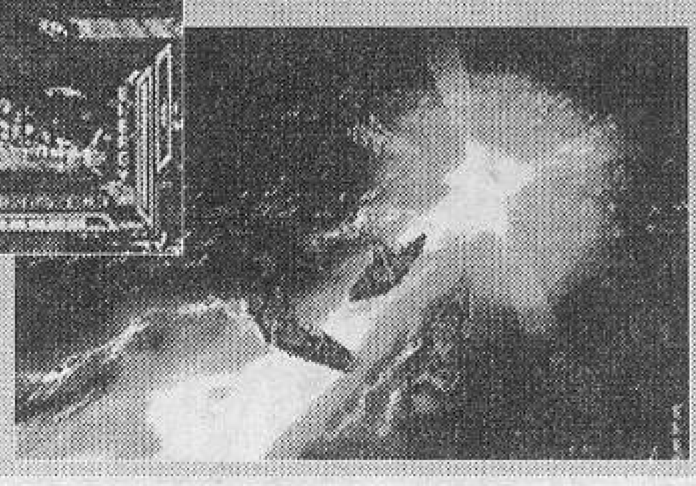


←遇敌后选择攻击方式

战斗时的注意事项



←我方移动的速度及武器使用都会导致能源消耗，所以战术要合理。一场战斗结束后要设定航路这点与前作相同。



→宇宙战舰最大最强的武器是波动炮。只要在危机状况下，就可让它发挥威力。

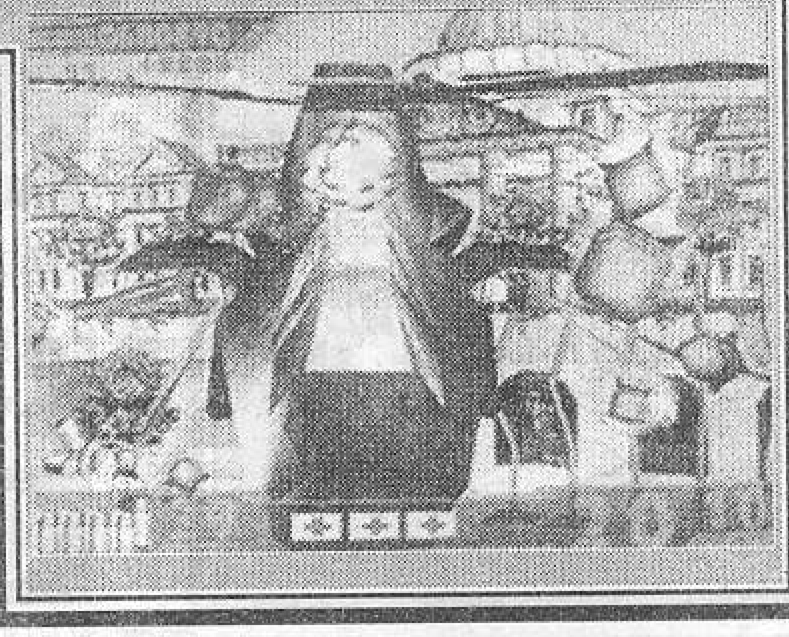
●三剑圣：黄忠5126310。95一次最多打败24个对手，连续叫别人去老板那里买币，真不好意思！天草降临一次最多连续打败43个对手，单用桔右京。最绝的一次有个对头和我挑真侍，他一口气买40个币，说我没本事把他全废掉，我也知他本事不差，但女友在一旁我信心大增……（转下页）

危机地带

打冲锋枪 神清气爽

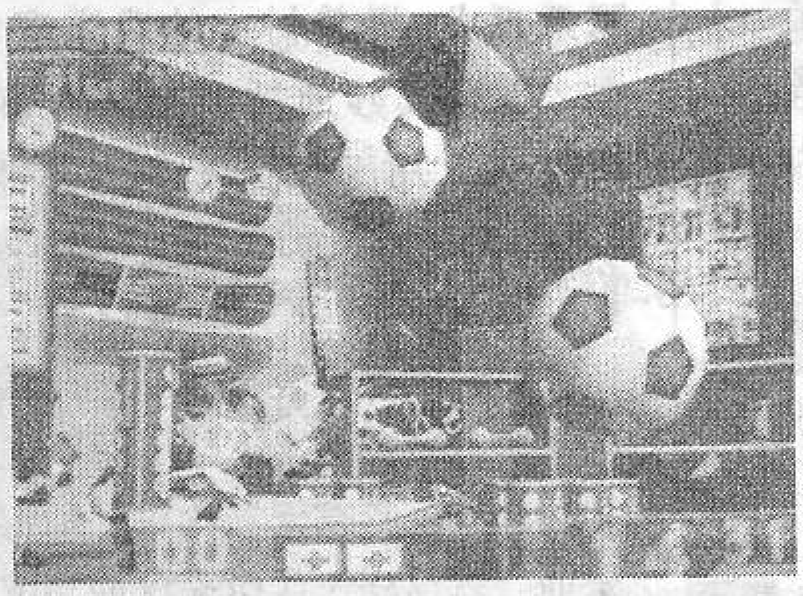
经典街机“化解危机(TIME CRISIS)”系列，第三作已堂堂登场，并在街机榜上成为冠军！“CRISIS ZONE”，更名的原因大概是由于主角的武器变了吧？这次的任务会遇到更强大的敌人，而画面的强化也令FANS感到相当满意。

ARC | 厂商:NAMCO | 类型:体感STG
发售日:1999年12月上市



真正的射击游戏，重要的是感觉，而不是光有枪的外形

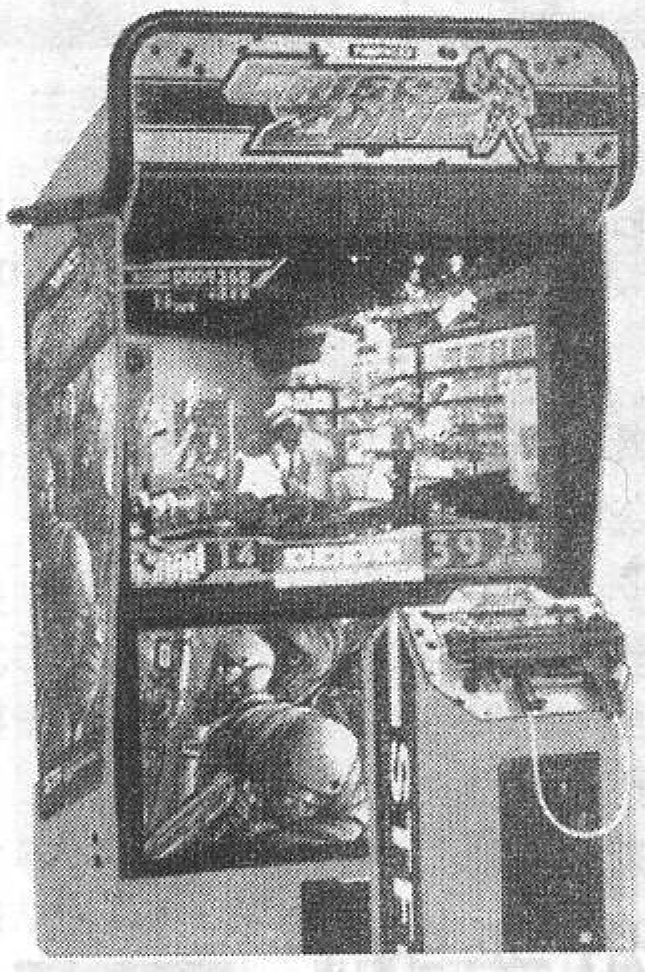




玻璃、梁柱、置物柜等东西都能以机关枪来进行疯狂地破坏。此外，随着连续击中数目的增加，分数也会不断的上升。破坏掉的东西都可以当作计算分数的单位。你能得几分呢？

从左图中可以看出，商店的东西全被打飞了，连击数则会显示在画面的左上角。本作适合破坏欲望强烈的人士游玩？

用机关枪一扫武装恐怖集团！



图为50寸巨型筐体，同前二作一样，松开踏板时是可以躲避当前敌人的攻击的。本作继承了前作战略性高的特点，更强化了战斗时的快感，只是不能双人同玩，这点和一代相同。

玩家将扮演特殊精锐部队STF中的一员，来镇压那些正袭击某大型综合广场的恐怖集团URDA。

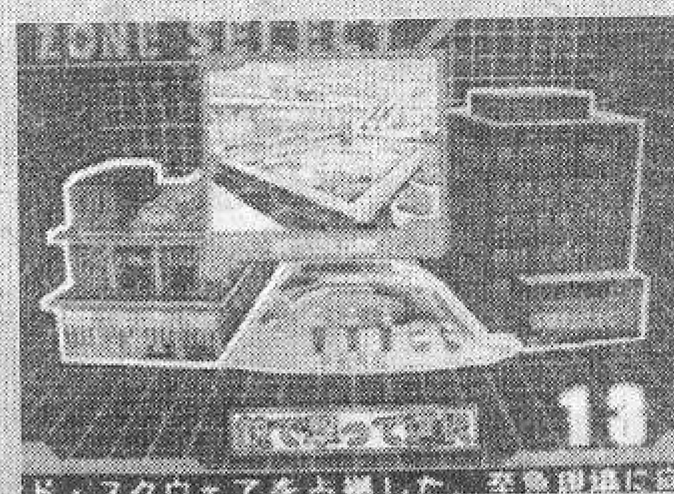
在飞散的物体碎片中，冒着敌人火力前进吧！

CRISIS ZONE

“危机”系列的特色

●踏板

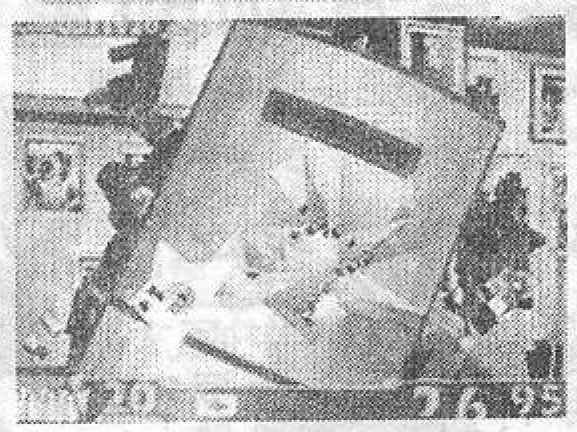
踏上就可让主角隐蔽，除躲避功效外还可上子弹，但要注意时限，不要过多松板。机关枪可连射20秒，应注意安排弹量。



●武器：

机关枪也有反动装置，这是NAMCO的特色。

↑广场分为三个部分，逐个击破！



←击破敌人的盾。

提示：本系列对时间的控制很严格，不光不能一味闪避，打得不准也不行，那样同样不少费时间。另外，无论选择从哪一个区域开始，全清后才能见总BOSS。



←突然扔出的榴弹。击破食品摊儿里

游戏的六个注意事项

■敌方小兵和BOSS的防具随我方攻击而变弱，皆可分而破之，如盾和装甲都能破坏掉。

■打飞的物品会和击倒的敌人一并计入COMBO HIT里。

■即将开火的敌人有SIGHT，标志变红表示我方要被击中，须立即付出时间的代价进行躲避。

■SIGHT敌人之外，我方还可能受到其他攻击，如暗处的手榴弹，迅速击破即可。

责编天师

■连币时画面中的敌人将被扣除一定程度的体力。

■DEMO画面除交待故事情节外，还对高分少时者排名。

……一个半小时内我将其40个币全部废掉，原以为会结束，没想到他又去买了30个币，我受不了了，想让他赢，可女友说，他要赢了，立刻和我分手，在这种压力下，我差点翻船。不过还是被我一一化解，结束后，当我望着女友时，她突然一个吻飞来，我对我的死对头说……(转下页)

数码怪兽
地狱大冒险

系列新作
堂堂登场

各位还记得由国人自行研发的中文GB游戏"数码怪兽"吗？现在，它以全新的游戏形态和崭新的面貌出现啦！"数码怪兽地狱大冒险"在内容上承袭前作的世界，但是游戏方式上采取"动作冒险"形态，更好地诠译了游戏世界的趣味。

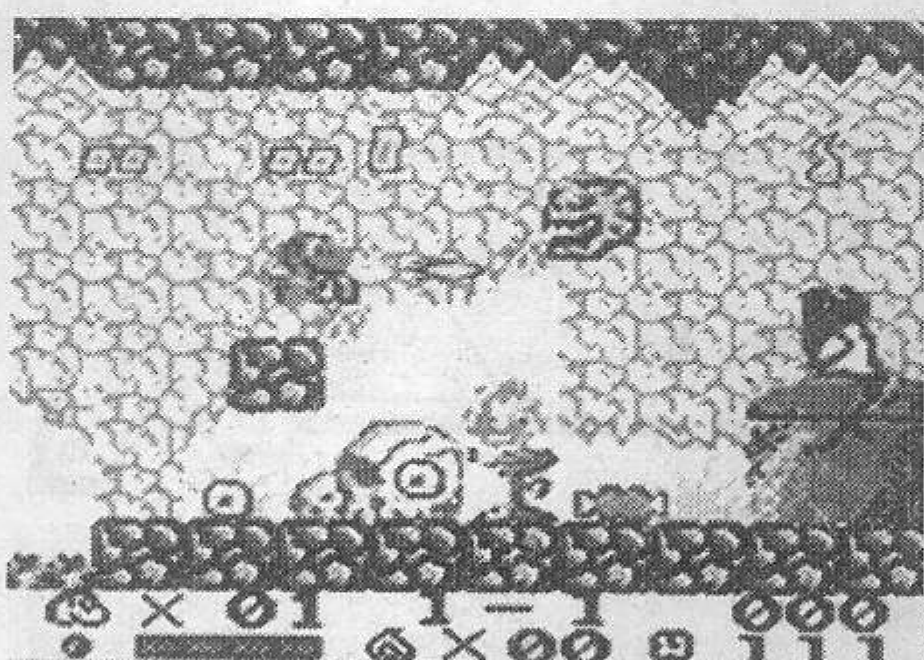
GB	厂商：博腾电子	类型：ACT
	发售日：2000年1月	




瓜瓜龙　　帕其拉

两位主角是瓜瓜龙和帕其拉

■瓜瓜龙：怪兽村中的武道家，喜欢打抱不平。有如正义使者般的存在。莫名其妙地被卷入这次事件中。■帕其拉：个性爱好和平，不喜欢打斗。却因此经常受到其他好斗的怪兽欺负！


可对应彩色GB


→宁静祥和的怪兽村。瓜瓜龙他们还能否回到家园？

被卷入冥世界的瓜瓜龙们……

宁静的数码怪兽村，是充满爱与和平的理想国度，平时可以说是风调雨顺。衣食无缺的村民们安居乐业，就这样长久以来这地方成为希望的象征。

当然，在这样的地方也会有一些鼠辈横行怪兽村中。著名的格斗家瓜瓜龙平时就负责打击这些恶徒们，行侠仗义，担任这个梦想家园的正义使者。

在一天，村子里出现了三只来路不名的怪兽：武灵、泰兰卡、三眼猫，他们追着落荒而逃的怪兽——帕其拉！

一番死斗后，帕其拉打败了三个对手，自己也不支倒地，帕其拉刚好撞到一旁的大树，在树上睡觉的瓜瓜龙掉了下来，两个人的头撞在一起后，便双双陷入昏迷之中……

"喂！起来！阎罗王问你话，听到没？"还在昏睡的瓜瓜龙被大声的叫嚣声吵醒……

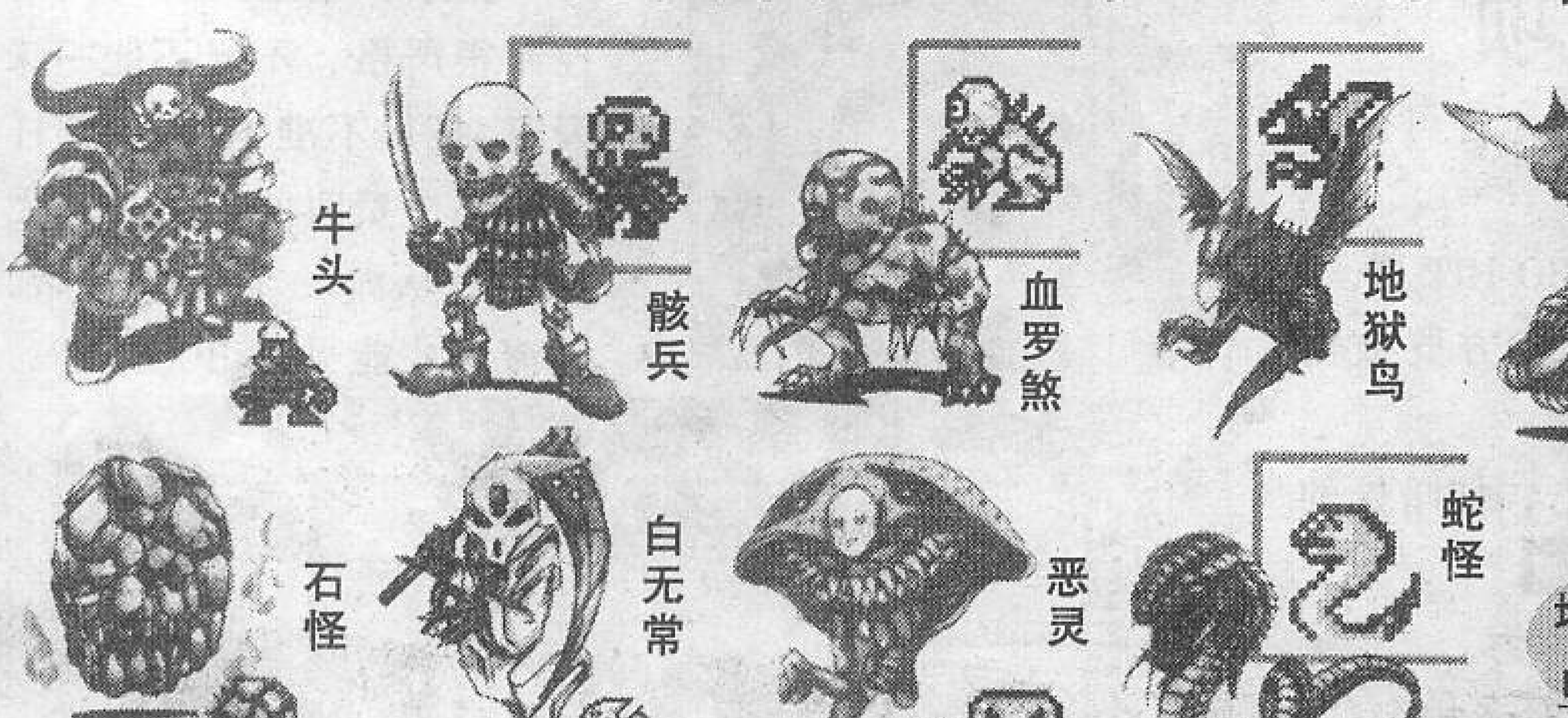
抬头一看，天哪！判官、黑白无常、牛头马面，竟然还有阎罗王……什么跟什么嘛？天哪！不会吧？睡个觉会睡到地狱去？太扯了吧！

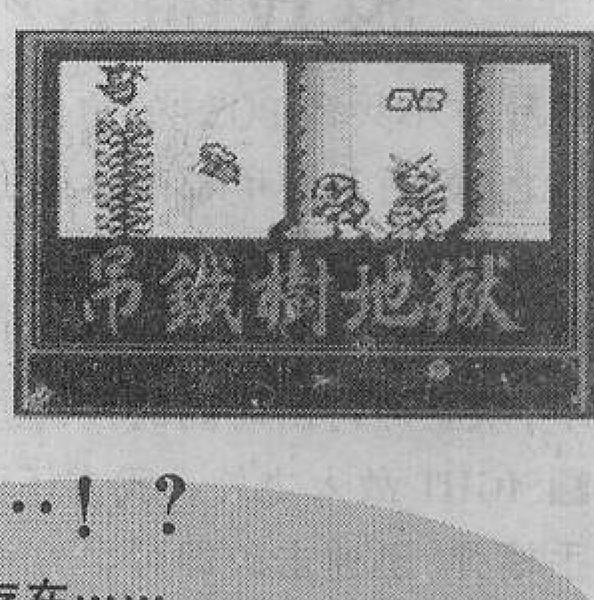
原来黑白无常在勾武灵、泰兰卡等人的魂魄时，误用了勾魂大法，把阳寿未尽的瓜瓜龙、帕其拉也给勾了回来！

那、那……这事情可大了！个性火爆冲动的瓜瓜龙可不甘愿人生就这么给它结束的不明不白，不顾阎王等人的吓阻，瓜瓜龙决定带帕其拉等人硬闯地狱！在回荡着广大幽冥世界的怒吼声中，瓜瓜龙一行人踏上了回家唯一的路！一段紧张刺激的传奇就此展开……

这就是各舞台登场的重要角色，都是地狱恶煞！

责编天师


牛头　骸兵　血罗煞　地狱鸟　石怪　白无常　恶灵　蛇怪



↑这是……！？

地狱里最恐怖的存在……

别以为你可以轻易逃出地狱

……说了一些安慰的话，当我正要离开时，发现周围围了20多人观看。那一场是我最后一次打街机的事，现在只玩PS、DC等家用机，成绩请容后寄。连续70个币，连我也不能相信。请天师不要说出我的真名，说我女友的名字吧！我已退出街机。（合肥经济管理学校98物管班"王倩倩"）

秘技偏方

PS 东巴！狂野历险 FP＝5

发现隐藏事件：首先通过“天の大滝”处发生的“引っかかった钓り系”事件，然后再攻击位于“始まりの海边”的桶子，并将桶子上的颜色统一为红色或蓝色。如此一来，在穿越“天の大滝”的“水道桥の水”后，**スカラ**便会发现“金の针”。这样便可让隐藏剧情“谁かの落とし物”发生。若能在这个剧情中过关，那么便可得到能让水的杀伤力无效化的珍贵道具“人鱼の**ウロコ**”。

北京　整天幻想进行狂野历险的　风马

PS 信长的野望·烈风传 FP＝5

隐藏事件出现条件：在输入以下所介绍的隐藏指令后，便可玩到别具风味的剧情。在剧情选择画面，以方向键快速地在一定时间内顺序输入左、右、下、上、○、×、□、△的指令。如此便可让“信长元服”这段隐藏剧情登场。游戏将在信长甫成年时展开，虽然有点难度，不过还是请大家试试吧！

北京　如果生在战国时代一定是匹名马的　风马

PS 一击～钢之人～ FP＝5

三个隐藏角色的使用条件：选择三个角色其中之一，并在对战模式选择“1P”，然后通过淘汰赛，于是您便发现此时可以使用立川。进而在立川出现的状态下，再通过淘汰赛，此时又可以使用**ミスタータカハシ**了。而且若在对战的“1P”中通过百人组手，或在 Pocket Station 的“空手押忍一代”中完成百人押忍，便可使用松井馆长了。附带一提的是此三位角色在任何一模式中都可以使用。

出现无限シーケンスモード：在育成模式中看到完美的结局之后，就先储存资料。之后马上读取刚刚过关的育成模式中的进度，那么便可在可培育角色的无限**シーケンスモード**中游玩。在此模式中不仅可以创造最强的角色，而且还可以对战。

附加模式：在育成模式的名字输入画面上，姓输入“笔记**テスト**”、名字输入“99”来开始游戏的话，那么笔记测试的问题就会从一开始依序出到 99 题。另外，姓输入“心**にのこる**”、名字输入“名言”，如此一来原本在“心**にのこる**名言集模式”才看得到的言，这回便全部都可以看到了。

北京　没有 POCKET STATION 的　风马

PS 剑客异闻录 FP＝5

隐藏角色：分别使用各角色将故事模式打通，就可以使用 10 名隐藏角色。最后再使用所有的隐藏人物通关，最终的隐藏角色“九皇苍志狼”就会登场。

眠兔的隐藏服装：使用隐藏角色眠兔打通故事模式，在选人画面中按住 L1 选择眠兔，就可以使用恶魔版的眠兔；如果不续关打通，在选人画面中按住 L2 选择眠兔，就可以使用天使版的眠兔。

隐藏的项目：将 ATTACK 模式中的课题全部打通，在 OPTION 中会出现 12 个隐藏项目，分别如下：

- CPU 难度设定：有 8 级难度设定
- 时间模式：有 5、10、15、无限四种选择
- 伤害封印：挨打也可以不受伤
- 怒设定：有通常、无、满三种设定
- 时间设定：包括“无限”在内的九种选择
- 时间表示：生命槽表示与否
- 怒表示：怒槽表示与否
- 1P 武器设定：设定 1P 是否持武器
- 1P 生命设定：1P 生命的三种设定
- 2P 武器设定：设定 2P 是否持武器
- 2P 生命设定：2P 生命的三种设定

北京　因为霸王丸老了自己还没老而沾沾自喜的　风马

PS 屠龙战记 FP＝5

出现附赠模式：将游戏打通一遍，在标题画面就会出现“GALLERY”模式，其中有许多很好看的插图。

北京　觉得为了看画而将游戏通关不划算的　风马

PS LAND MAKER FP＝5

两大隐藏指令：在主标题画面，顺序输入左、右、左、左、右、右、左、右、×，就可以玩全部地区；在街机模式的标题画面，顺序输入 L1、左、右、左、L1，在画面右下出现“爱华”和“踊燕”两个格子即成功，就可以玩隐藏的“里面”。

北京　觉得“铠罗”长象太凶的　风马

PS 陆行鸟精选 FP＝5

隐藏赛道：将故事模式打通一次，就可以在该模式中选择幻界的赛道；之后再玩故事模式，就可以选择“FF8”环线。

隐藏级别和镜面赛道：在 GP 模式中，除了幻界赛道和 FF8 赛道以外的 8 条赛道全部第一名，就可以选择对手非常强大的“**ベヒーモス**”级别；在这个级别中再得 8 个第一，就可以选择最难的“**バハムート**”级别；在这个模式中全部得到第一名，就可以在 OPTION 模式中将赛道设定成镜面模式了。

隐藏角色：在故事模式中，随通关回数的增加，就可以选择隐藏角色了。如下：通关一回可以选择**バハムート**；二回可以选择**スコール**；三回并按住 L1 决定，可以选择**シドタンク**；四回并按住 L2 决定，可以选择**ムンバ**；五回并按住 R1 决定，可以选择**クラウド**；六回并按住 L2 决定，可以选择**サボテンダー**；七回并按住 L1 和 L2 决定，可以选择 Aya；八回并按住 R1 和 R2 决定，可以选择初代陆行鸟；九回并按住 L1 和 R1 决定，可以选择**インビンシブル**；十回并按住 L1 和 R2 决定，可以选择**ジャック**。

北京　通关无数回也没选出自己的　风马

PS 寄生前夜 2 FP＝3

隐藏的物品：AYA 在游戏中调查一些角落可得物品。除

一些较明显的储物柜外，一些角落可给人意想不到的收获。

地点如下：

洛杉矶市大厦内倒毙于自动扶梯旁两名警员尸体（解毒剂、防具）

下自动扶梯后过道尽头警员尸体(MP5 冲锋枪)

沙漠小镇中杂货店及酒馆的冰柜（可口可乐，回复 MP80 点）我要百事！

管理人屋外杂物(霰弹 × 10)

地下水路墙有缺口处(名称不详,HP 全回复且 HP 上限 + 5)

杂货店右侧小屋(PO8)强化道具及可增加物品格的小包过道里,还有反坦克地雷!!

杂货店屋后过道尽头(回复剂 LV2 或 MP 回复 LV1)

102、105 室洗脸台(回复剂 LV2 等)化妆品?!

水塔顶腐尸(太臭了,令人记不清什么了)

102、103、104 室衣柜(回复剂、解毒剂等)

秘密工厂中储藏室(代用血液 HP、MP 全回复)

由于本人后面还未打到，所以地点可能有所遗漏，望大家齐心协力,将其补完。

零弹药消费法：游戏 DISK2 第一战的地点一面是悬崖，AYA 可在此诱敌，当线粒体生物撞来时紧急回避，可令其一一跳崖自杀。(时机把握一定要准确，过早敌人会在悬崖前停止，过晚掉下去的就是 AYA 了）秘密工厂中装有自动防御系统的房间也可用此法，令 AYA 围着线粒体生物绕圈，让自动防御系统干掉线粒体生物，再将自动防御系统“埋单”即可(此法对战斗后 EXP、BP 影响不详)，由于游戏中可取得无限手枪弹，且此方法“伤亡率”较高，所以劝各位玩家慎用之。(在亲友面前“耍宝”可以，但不要靠此冲关）

上海　拿 Pocket Station 当怀表的　白祎

PS　寄生前夜 2　FP = 3

对付 BOSS 的技巧：碟 1：BOSS-1：多利用**パイロキネシス**魔法(火系)，可令 BOSS 后退，注意不要被 BOSS 逼入电梯处的角落，否则会被 BOSS 一击致死。

BOSS-2：形似 BOSS-1，但其不会一击必杀，利用对付 BOSS-1 的魔法及道具**フレア**可对其造成较大伤害。

BOSS-3：本张碟的最后一个 BOSS，因其攻击范围很大，所以最好复活土系前两个魔法，并尽量使其升级。对付此 BOSS 待其张嘴时攻击(用土系魔法)可很快消灭它。

碟 2：BOSS-4：需要进行 2 场连续战斗，所以要准备充足弹药，最好在开车离开小镇之前到 GARY 处取得 M950，战斗时先击爆周围四个油桶，然后用游击战对付它即可。

BOSS-5：此物皮糙肉厚，普通攻击无效果，只有在其张口吸气时攻击才有效，注意要尽快将其震出来的小怪物打死，阻止其吸入口中加 HP 即可。

BOSS-6：对付它时要先打掉两边墙上能吸主角 HP 的仪器，战斗时要尽量靠近(但不要绕到其身后)攻击。

BOSS-7：对付它要尽量走到最高处，然后猛击其头部，待其胸部张开时，再猛击其胸部，其它部位基本不用理会。同时要结合使用了**ンチボデイ**魔法降低 BOSS 攻击力(BOSS 胸部攻击一下可扣去 HP130，非常狠毒)。

BOSS-8(最终)：建议使用 RUPTERT 赠给你的**チチドク**弹(只 25 发，一定要珍惜)。需注意它会使用一种令你 MP 全无的缺德魔法，所以要在它刚展开结界时对其猛烈攻击，迫使其收回魔法。对付它要多打移动战。尤其在它二分身时，一定要不断改变位置，坚持到底就是胜利。

另外，在打完 BOSS-6 后，敌人所有杂兵都会变成巨人兵，十分利害。

(1) 泛用警备型：最普通的型号，防御力较弱，多用火系魔法即可。

(2) 接近攻击型：持有装甲，防御力极高，但速度较慢，要绕到其身后攻击。

(3) 特殊作业型：打法同上

(4) 夜间战斗型：最难缠一种，会隐型，攻击力高且能带来异常状态，尤其它抓住你时，一定要狂按键挣脱，对付它可用雷系魔法**プラズマ**将其震倒，再攻击它。

小分支：对付完 BOSS-7，与 KYLE 会后后，先不要回地下研究所，还记得小镇水井下那个无法通过的铁门吧，其实在这里有一个开关，可打开铁门，位置在铁门对面的通路，下去后右边角落里输入密码“15”，然后便可返回小镇，在 GARY 处可买到许多超强装备，多准备些 BP 吧。另外，在水井里 KYLE 离开，但会遇到 GARY 的狗，跟着狗去水塔，在顶端会遇到 PIERCE 与之对话可得到一把钥匙，可以打开 PIERCE 停在镇口加油站处的车的后备箱，内有特警的战斗服和口红。

吉林　李云飞

PS　寻宝大冒险　FP = 5

出现开头 CG：当画面游戏上出现“PUSH START BUTTON”时按“L1”键或“R1”键听到“呤”的一声就可以看到美丽的 CG 了。

广西上林　李一明

PS　极品飞车 4　FP = 5

时速表和地图在屏幕上消失：当发车时或汽车正在行驶中时，按“△”键大约 2 秒钟的时间，时速表，地图以及一些数据将从屏幕上消失。若想复原，则按“△”键 2 秒，即可复原。

选择音乐：当汽车正在行驶中时，按住“L1”键不放。这时画面的左下方就会出现一个小方框，里面显示的是曲目，曲名，一曲剩余时间，这时只要按一次“R1”键(同时按“L1”键的手不放)就会出现新的曲目，同时也会演奏这首曲子。

广西上林　李一明

PS　玩具兵团・空中打击　FP = 7

选关密码：

	单人进行：	双人协作：
第二关	×↓←←□○○→	→↑□×↑○↑→
第三关	△↑←→↓△□↑	←↓←↓↑↑↑↑
第四关	↓↓□□←→○×	□××□○△△□
第五关	→→×○↓↑↓↑	×↑○↓△←□→
第六关	↑↑←→↓↓××	○○□↓↓□××
第七关	□○×□△←↑→	↑↓↓↓→←←←
第八关	→↓←↑△↓↑↓	←←△→→△↑↑
第九关	○○→↑→↑××	□□□○↓↓↓←
第十关	×↓↓↓↓×←→	○↑←□↑←↓↓
第十一关	△↑○↓□←×→	△○△○↑↑↓↓
第十二关	↑↑△△←←○○	↑↓←→○○↑□
第十三关	←→□×↑↓○△	×←←←□△○×
第十四关	←←↑→→↑↓×	←↓←↓□○□○
第十五关	□→←○○↑↓□	↓↓↓↓××○○
第十六关	↓↑↓↑△○△○	△↓△↓□↑□↑

云南曲靖　张云波

GB　口袋妖怪(红、绿)　FP = 4

提升至 LV100：必须拥有七种道具(不须理会是何种道具)，在战斗画面时开启道具表，指着第七件道具〉Select〉B〉选择攻击〉Select〉Select，输入该指令后，该精灵兽的 LV 会上升小许，不用理会此点，只要将敌人打倒，离开战斗画面，精灵兽的级数便

会提升到 LV100。这已经是最高级数，再也不能提升了。

精灵兽 151 号超梦梦的取得法：（注意：使用此技很容易会死机）条件：必须拥有 13 种道具（也不须理会是何种道具），在战斗画面中开启道具表，指着第十三件道具〉Select〉B〉选择转换出场精灵〉A。输入指令后，出场的精灵便会被换成“绝种兽”品种的精灵兽。有很大可能是最强的超梦梦呢！若果不是，重复使用以上的指令，之后出现的一定会是超梦梦。

[以上秘技只适用于单卡的口袋妖怪·红、绿]

广东珠海　已集齐 151 只精灵兽的　林俊浩

GB　口袋妖怪（蓝）　FP = 4

在捕捉出现几率少之又难以捕捉的怪物时，如：123、124、127 等，可在它出现的地方，先调出图鉴（前提是它出现过），查看其形态，叫声和分布，多看几遍其形态（**データをみる**），特别是狂按其叫声（**なきごえ**）（我是这么干的），那么其出现的几率就会大大的提升，并且易于捕捉。

福建莆田　一直找不到 NO.125、126 的　郑晓峰

GB　花木兰　FP = 2

选关密码：第二关：JSFPW

第三关：QOHXB　第四关：TZDML

第五关：RCVNJ　第六关：PODSH

浙江宁波　贵刊菜鸟级的朋友　徐欣国

ARC　99 格斗之王　FP = 5

特殊开场：某些特定人物对战前总要聊上那么几句，摆几下酷，似乎成了 KOF 系统的传统。此次 99 也不例外：

草雉京 R—1 VS 草雉京 R—2

真草雉 VS 八神庵、K'、红丸、真吾

特瑞 VS 安迪、东丈、玛丽

安迪 VS 不知火舞

坂崎良 VS 京、藤堂香澄

李香绯 VS 饿狼全队

金家藩 VS 全勋、陈可汉

全勋 VS 蔡宝健

另外，龙虎、怒、超能力三队各自队员都会向队友“打招呼”，就不多说了。

江西南昌　想知道 S·P 与舞特殊开场的　严俊

ARC　三国战记　FP = 3

五把神剑的加法：(1) 倚天剑：在第二关时，此时己方有诸葛亮和其他任意人物一位，便可加此剑，在第一个路口，走右上方的山洞，此处是隐秘的，没有前进的箭头，走入山洞后，一直向前冲，又到一个路口后，向正上方向走，此外也没有箭头表示，待走过一段路程后，见诸葛亮说：“要小心搜索，这里可能有秘道”。这时只需用诸葛亮或黄忠把右上方装有天时符的箱子打开后，便可进入秘道，秘道内有好几条火柱，要是在一开始便冲进去，让中央的火柱烧你一下，便可加到无名火，在左边的箱子内，便是倚天剑，加倚天剑时，当诸葛亮层数够五层时，只需一件隐身衣，当诸葛亮层数不够五层时，就要两件隐身衣了。

(2) 金刚剑：在第二关加上无名火后，再遇到王平，在对话中选择第二项，便可以在三关的冰门前，用无名火的所有者把门打开，在一排狮子中，第三只狮子就是金刚剑，加法同倚天剑不过要注意，不要打碎第二、四只狮子，因为要是将其打碎，金刚剑就会没有了，且在第一只狮子中的天循书也没有了。

(3) 干将剑：打倒吕布后便可得到：不需隐身衣。

(4) 太阴剑：此剑和金刚剑二者不能并存，在第二关遇到王平时，不选第二项而是选第三项，则王平不会在打倒许褚后来接应，便可进入城内在打到从右向左攻时，注意墙壁上有两块砖凸了出来，这两块砖在不同的地方，要注意搜索，把这两块砖打一下，切记要拥有和氏壁的人去打，这样会出现一条秘道在墙上，进去后，便会加到太阴剑。

(5) 鱼长剑：打完貂蝉后，到正上方的出口，在左边的箱子里，便会加到雷神锤，在最后一关，在一处用电拦路的地方，让拥有雷神锤的人走过去，其它人便可以通过了。走过电区后，切记路边的木牌或挂有熊头的指示牌，都不要将其打破，进入一个洞中，发现有两个木头桩子，一左一右，这时在右边的柱子打两下，回头将左边的柱子打爆，也就是六下，再回头把右边的柱子打三下，这时便出洞，又来到一个洞中见地上有一个乾坤转，如果上面有一根柱子，就将其打破，如果没有柱子，便是前面的两根桩子打错了或随机不给，打爆这根柱子后，在打司马懿之前，便会看到第四根柱子，这时只需用诸葛亮或马超把柱子打爆便可，如果柱子底部有个坑而没有剑的话，那就是在前面三根柱子出了差错，如果前面的柱子都打对而不给剑的话，只好说声 Bad Luck！

马超的手套和赵云的金枪头：在打完貂蝉后，加上雷神锤，然后到最后一关用雷神锤通过电区，这时不要打木牌，走不多远就会看到两口锅，先不要将其打碎，待打完小兵后，两个人同时将锅打爆且诸葛亮必须打下面的锅，这时在这个画面中左上方的山洞便可以进去，里面有赵云的金枪头，出洞过桥后，又一个从前不能进去的洞现在也能进去了，里面有马超的手套。

吉林通化　周岘

PS　大航海时代 4　FP = 10

卖出一个道具后金钱最大：D0045A90 0003　30045A92 0000

金钱不减：D0045AD2 AC82　80045AD2 2400

食物和水不减：D006813A A443　8006813A 2400

水手不减：D005FFEE A611　8005FFEE 2400

疲劳度不减：D003B302.A082　8003B302 2400

PS　游戏王　FP = 10

全部卡片：B0FF0010 00000000　30100011 0001

B0FF0010 00000000　30101001 0001

B0D40010 00000000　30101FF1 0001

B0B40004 00000000　901D0250 6464

801D0520 6464

马上获胜：800E9EE4 1F40　800E9F04 0000

星星：801D07E0 423F　301D07E2 000F

注意：读取记录时请将金手指关闭，待正常后再记录。

PS　阿兰多拉 2　FP = 10

金钱最大：80063EC4 423F　80063EC6 000F

时间为零：800626FE 0000　8006338E 0000

HP 最大：80063ED0 03E7　80063ED2 03E7

EP 最大：80063ED4 03E7　80063ED6 03E7

全部宝物：30063C00 0009　30063C02 0009

30063C04 0009　30063C06 0009

30063C12 0001　30063C14 0001

30063C16 0001　30063C18 0001

全部关键宝物：30063C08 0001　30063C0A 0001

30063C0C 0063　30063C0E 0063

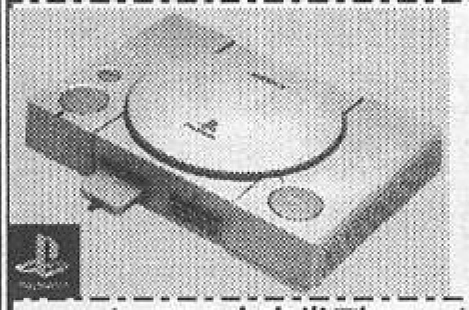
30063C10 0063　30063C1A 0001

游戏世界精品一族

北京零點游戲
beijing zero gameshop

本店自2月2日开业至今，受到各地玩友的喜爱，每天都能收到一些电子邮件及电话或信函，提出自己的意见及不同见解，对于一些良好的建议，我们已着手进行实施并加以改进，同时也从本月起新推出邮购服务项目，希望您能积极参与。

邮购参考价（本月邮购，所有GB卡带均全免邮费）



索尼PS原装机全新9或7系列型号 售价:998 邮资:40

原装震动手柄95元(只连主机同时出售)单购:120邮资:15



GB掌机部分单卡

文字类型		口袋妖怪金(彩)	37	月影村的怪物	24	超魔神英雄传	25	***彩色单卡***		游戏王2	59	首都高校赛车	35
99格斗王(彩)	98	口袋妖怪银(彩)	37	西游记	20	SD机器人大战	28	勇者斗恶龙(中文	67	信长野望	38	99NBA	35
街头霸王3(彩)	72	口袋妖怪黄(中)	66	悟空飞翔传	24	海陆空大战	24	萨尔达(中文)	67	口袋魔珠	36	狂热节拍	35
震动大金刚(彩)	100	口袋妖怪黄(日)	30	魔法骑士3	38	牧场物语	24	勇者斗恶龙(1+2)	48	柯那美赛车	45	麻雀王	37
震动洛克人(彩)	100	口袋妖怪绿	23	圣剑传说	35	二次机器人(中)	31	第三次机器人	39	洛德岛战记	35	萨尔达传说	35
震动玛莉(彩)	100	口袋妖怪青	23	恶魔城	22	二次机器人(日)	31	心跳回忆(文艺)	52	口袋弹珠(振动)	80	口袋弹珠台	35
震动音速8(彩)	100	口袋妖怪红	23	龙之封印	22	三国志(中)	25	心跳回忆(体育)	52	顶极赛车(振动)	80	影舞者	35
吞食天地3(中)	23	王国物语	34	大盗伍佑卫门	36	猫　　侍	23	牧场物语2	41	WWF摔跤	35	晰蜴人	35
太空战士4(中)	28	公主钟声	34	桃太郎电铁	26	侏罗纪(中)	55	毁灭公爵	50	矿王	38	格斗料理	50
光之继承者	35	铁拳3	29	口袋恋爱	24	胜利足球	24	99NBA	35	闪电精灵	56	孤岛冒险者	35

敬告顾客：由于邮购商品有其一定的特殊性及客观性，故本店在此提醒您，在挑选相关商品邮购时，请一定仔细审看本店广告所刊登目录或产品介绍，并请您写清详细地址及联系电话，以免出现差错。另：如您对本广告有不明之处或您需要本店完整的邮购商品目录，请来电话、信函或电子邮件联系我们索取免费的相关商品目录。

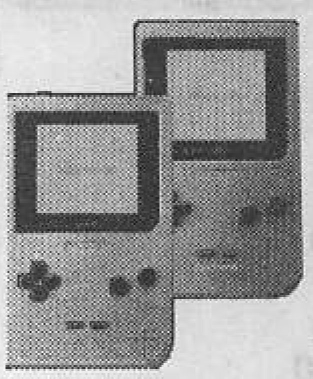
汇款、信函及邮件请寄此址：北京地安门邮局22号信箱　100009　李维春收　电话：(010)64061101

PS2!!!我想见见真的!!!



PS2强势推出

敬請電話垂詢



原装任天堂GB荧光机 400邮资：20

原装任天堂GB超薄机 300邮资：20

原装任天堂GB彩显机 660邮资：20

购买本店任何商品满100元，本店将有小礼品一份赠送

维修及保修相关事宜

维修服务

更换索尼PS机原装长线光头 290元

更换世嘉SS机原装JVC光头 130元

更换PS电源板110-24V通用 65元

GB及其他各类主机维修，收费低廉。

保修服务

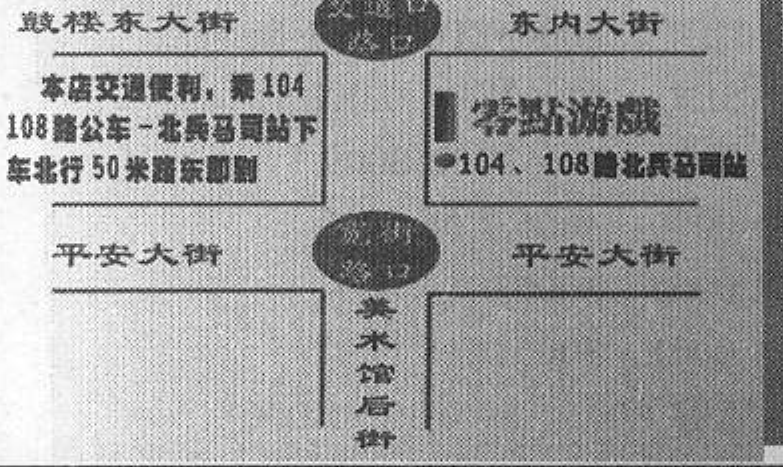
所有主机类商品均配有使用说明及保修卡，并承担保修项目以外的商品维修服务。所购GB卡带等软件类商品，均配有原厂记忆电池。并提供相应包换坏卡服务。（2周内免费更换）

换卡服务

凡于本月在我店购买GB卡带，均可凭销售票在我店免费换卡一次，绝无任何手续费及折旧费.

ポケットモンスター金
POCKET MONSTERS

特别推荐：GB彩色单卡"口袋妖怪金、银版"附送随卡记忆电池及彩色说明书　售价：37免邮费



本店除经营游戏产品零售项目外，还面向国内同行业者低价批发PS原装机、PS原装长线光头，各种次世代配件。各类GAME BOY主机、彩卡、单卡、合卡及相关配件，欢迎各地同行前来洽谈。

本店地址：北京市东城区交道口南大街甲114号（本址不收信函、汇款及邮件）

乘104、108路公共汽车-北兵马司站下车北行50米路东即到　(010)64061101

信函、汇款及邮件请寄此址：北京地安门邮局22号信箱　100009 李维春收

感受零点　畅游快乐

北京零点游戏店

E-mail:M.g.GameShop@263.net

本广告由零点企划友情制作 特此感谢

北京天安游戏王国 专业(批发、零售、邮购、维修)

本店自 2000 年 1 月 25 日起,在北京当地邮局设立邮购速递专柜,由邮局工作人员及检验员完善管理,真正做到款到检测后即发货。
另注:本市玩友光临本店无论购任何商品,满 50 元,即赠精美礼品。
日本索尼 PS 机,北京销售部(兼批发)保证良好信誉,为您做好售后跟踪服务。主机型号:(7000、7002、7501、9001、9002、9003、5001、5000)
日本索尼 PS 机特约指定维修保修部,引进精密仪器,(特聘)专业技术人员为您的主机排除疑难杂症,注(收费合理),各经销商及机房代收点维修,价格另议,本市维修立等可取,外地 3 日内即发货。特价销售各类游戏(套)机,送保修卡、会员卡。

DC128 位机(原装 + 手柄 + AV 线 + 电源 + 记忆卡 + 正版盘 1 张)1800 元 邮费 80 单机 1450 元 邮费 50 元
索尼 PS(原装 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 直读 + 20 种游戏 + 记忆卡 + 金手指)= 1400 元 邮费 60 元 单机 1050 元 邮费 40 元
SNK 彩掌机 + 原装卡 = 918 元邮费 30 元;光盘刻录机:适用于个人单位,VCD、CD、游戏 PS、SS、SNK、3DO、SFC 等制作(对应 PC)= 1600 元邮费 30 元
GB 荧光超薄手掌机(原装 + 电源 + 皮套 + 2 节电池 + 专用耳机 + 超强合卡 1 盘)= 458 元 邮费 30 元 单机 398 元 邮费 20 元
GB 超薄手掌机(原装 + 手柄 + 电源 + 皮套 + 放大镜 + 2 节电池 + 30 合 1 以上合卡 + 专用耳机)= 398 元 邮费 30 元 单机 308 元 邮费 20 元
GB 彩色手掌机(原装 + 电源 + 2 节原电池 + 手柄 + 皮套 + 放大镜 + 彩色卡 32 合 1 + 专用耳机)= 788 元 邮费 30 元 单机 688 元 邮费 20 元
世嘉 MD Ⅱ 型机(双制式 + 电源 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 制转盒 + 视频线 + 卡)= 158 元 邮费 30 元 单机 120 元 邮费 20 元
北京总代理:超任光盘一体机(送 5 张盘) 1200 元 邮费 50 元 超任美版主机 260 元 邮费 20 元

门市有多种游戏攻略及金手指书刊等,供免费翻阅。
完全攻略书:生化危机Ⅲ 30,盗墓Ⅲ/Ⅳ 30/30,恐龙危机 40,太空Ⅷ 45,寄生前夜Ⅱ 25,大航海时代Ⅳ 25,心跳回忆Ⅱ 30,前线任务Ⅲ 30,究极 99 金手指书 22,99 金手指宝典 50,PS 小本攻略:生化危机Ⅰ、Ⅱ,寄生前夜,燃烧战车,寂静岭,罗刹剑,彩虹特工队,幻想水浒传,梦幻 4 + 5,天侏忍凯旋 + 绝地风爆 2,影牢,浪漫沙加 2,舞王 2,格兰迪亚,女神转生,失落的古代文明 2,武藏传,皇牌空战Ⅲ,心跳回忆,命令征服等攻略书均每本 5 元,免邮费。

次世代周边

北通(BT)产品,北京批发销售部:	BT PS 金手指卡Ⅱ中文(赠书)45 元	SS 原装 16 倍记忆卡 95 元	(可供彩监及 10 余台 PS、SS 机用) 160 元
BT PS 美版双振动手柄 65 元	BT PS 一体制转 35 元	PS 跳舞地毯 3 代(带灯) 68 元	SS 光头(原装 JVC 或三洋) 150 元
BT PS 野牛振动手柄 75 元	BT 铁手振动枪(带脚踏)Ⅰ/Ⅱ 58/88 元	PS 原装光头(包安装) 200 元	PS 电影卡(3.0 版) 210 元
BT PS 遥控振动手柄(2 支装)188 元	BT VGA 转换器(将电脑显示器作游戏机屏幕)350 元	PS 记忆卡(组/原装) 18/88 元	PS/SS 两用电源 20 元
BT PS 绝招王手柄 55 元	BT PC 月牙格斗手柄 38 元	PS 手柄转 PC 连线 15 元	PS/SS 对战线 25/35 元
BT PS/SS 遥控手柄(2 支装)均 95 元	BT PC 格斗王手柄 48 元	PS 原装手柄 38 元	PS/SS AV 线、RGB、S 端子线均 30 元
BT PS 小精灵摇杆 68 元	**本月特价区(配件邮费 10 元/个)**	PS 振动手柄(原) 120 元	SS4M 加速卡(全兼容) 80 元
BT PS1M 透明 IC 记忆卡 32 元	PS 机彩壳(黄透、绿透、紫透、蓝透)70 元	PS PDA 掌上游戏机 580 元	PS/SS 四分插(同时 4 人玩)均 148 元
BT PS2M 透明 IC 记忆卡 56 元	万用制转(PS、SS、3DO、SFC 等)45 元	PS/SS 组装手柄 均 15 元	超任手柄、AV 线、电源 28/40/45 元
BT PS8M 记忆卡 65 元	SS 金手指 75 元	220V 转 110V(500W - 300W)稳压电源	PC 跳舞地毯 89 元

DC128 位机原手柄 240 元,原装记忆卡 330 元,DC 专用电源 35 元,DC 制转 45 元,软件 60 余种,并可交换回收。

土星乐园 土星游戏玩友看看,本店收购了 SS 新老游戏软件近 1000 种,租赁 10 元——15 元/张,欢迎来店购买或邮购,邮费 10 元/次,不计张数,目录 2 元/份。

3DO 怀旧篇 本店现拥有 3DO 软件近百种,仅 30 元/张,为方便玩友,每张加 10 元即可在本店交换软件,目录 2 元/份,外地玩友也可邮寄交换,另世嘉 CD 盘近 60 种软件,目录 2 元/份。回收、交换 3DO、SNK 软件。

SFC N64 软件 ★超任盘(对应 PC、送目录、全部游戏)100 元/套 邮费 10 元 ★N64 节目盘(对应 PC、送目录、6 张全部游戏)160 元/套 邮费 10 元 超任 SFC 卡带,街霸Ⅱ 80 元,玛莉 60 元 ★超任 SFC 磁盘,4 元/张,含盘 + 节目,目录 2 元/份

动画 VCD:动画 VCD、CD、日剧品种繁多,并可任意订连续剧其中一张,PS 游戏 1800 种,PC 游戏 1200 种,目录 2 元/份

专业二手货市场,本店系二手货指定回收,销售中心,并可交换新旧主机,备有各种二手货,照片 5 元/张,另为电脑网络配备二手电脑,并大量回收二手电脑,各种游戏机及其它电器设备。

二手货特色服务:

1、顾客可将所要出售的商品送至本店评估后即兑付现金。
2、若对收购价格仍不满意,可将出售的商品放至二手货柜台,价格自订售出后,本店收取 5% 的手续费,若未售出不收任何费用。
3、买方、卖方面对面交易①如甲欲卖其商品,可打电话与本店取得联系、存档,记录;②同样若乙想买其商品与本店联系存档;③本店将免费为双方约好时间,提供场所或自订交易地点均可,本店不收任何费用。
4、若游戏机或其它商品暂时不用,临时需要现金周转,也可将商品存至本店兑付现金,待资金周转正常时,即可用现金取回原物品,本店收取相应手续费。

商品名称 新旧程度 价格 邮费	商品名称 新旧程度 价格 邮费	商品名称 新旧程度 价格 邮费	商品名称 新旧程度 价格 邮费
12 吋 SIM 彩监(全制式带摇控器,90 个频道) 800 元 20 元	索尼收录放随身听超薄 8 - 9 成新 GX512/GX614F	松下便携 VCD 机 九五成新 1200 元 50 元	3DO 光盘机/电影卡 八成新 260/380 元 30 元
6 吋彩监(N/P 双制可看电视)全新 480 元 80 元	X613 550 元/700 元/550 元	新科 SVD - 950(MP) 迷你便携式 VCD(带屏幕	世嘉 GG 彩掌机 + 卡 八成新 420 元 20 元
14 吋松下(彩监 N 制) 八成新 480 元 80 元	爱华 JX879/ JX759/ TA145/ BA55/ PX390/	显示,遥控)九五成新 1980 元 50 元	超任电影卡 八成新 350 元 20 元
卡西欧 1.5 寸高清晰小电视 1250 元 20 元	TP600/TA473 随身听 8 成新	爱华 XP88CD 机防震 650 元 20 元	游戏宝 3.5 吋小彩监可接 PS、SS、DC、VCD(内
夏普 21 寸全制式电视 八成新 750 元 20 元	750 元/680 元/160/50/200/550/90 元/85 元	松下 SL - S450 线控 CD 机,九成新 750 元 30 元	存 8 位游戏 900 合 1)等全新 480 元 20 元
索尼 14 吋/20/21 吋/25 吋/27 吋/29 吋 彩监 7 - 8 成新	索尼 D - E405 防震、线控 CD 随身听 九五成新 780 元 20 元	GB 手掌机(普、薄、荧光)九成新 200/220/310 元 30 元	索尼 PS 机 七~九成新全配 650 元~900 元 50 元
680 元/750 元/800 元/780 元/800 元/950 元 8 元/吋	松下 SL - S450 防震、线控 CD 随身听 九成新 750 元 20 元	土星机 六至九成新 450~650 元 50 元	超任套机(32M) 九成新全配置 450~850 元 50 元
电脑套机(586) 八成新 1980 元 200 元	家用国产品牌 VCD 机 九五成新 490 元 70 元	N64 主机 九成新 900 元 50 元	世嘉 16 位机 九成新 70 元 20 元

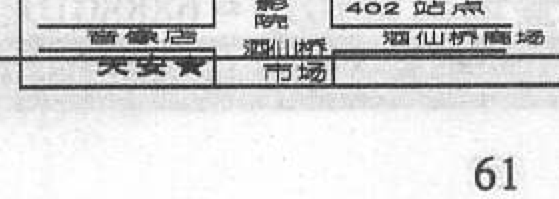
GB、MD 换卡,面向本市,不对外地。本店备有大量 GB 单卡、合卡,售价 10 元 - 35 元,欢迎来门市购买,邮购参照其它店广告即可,GB 卡免邮费。现本店实行 GB 卡每日有一款特价,如 2000 年 3 月 5 日,口袋金 30 元,3 月 6 日口袋银 30 元,当日有效,以后见门市版报。

GB 配件
普机配件:皮套 10 元,放大镜 20 元,电源 10 元,手柄 15 元,对打线 18 元,屏幕膜(普、薄、彩)均 20 元,充电器(送电源)65 元。
薄机配件:薄机机壳(彩黄透,紫透明)带工具可自换 50 元,皮套 15 元,放大镜 20 元,电源 10 元,手柄 20 元,对打线(薄对薄或对普通机)25 元,充电器(送电源)75 元。 GB 普机、薄机、彩机背包,每个 15、精装 65 元。
彩机配件:皮套 20 元,放大镜 25 元,电源 20 元,手柄 20 元,对战线(彩对薄或对普通机)25 元,充电器(送电源)75 元,夜光灯 30 元
GB 专用立体声耳机 40 元,配件邮费 10 元/个。GB 口袋金、银 2 合 1 全中文攻略书 35 元,牧场物语Ⅱ 30 元,勇者斗恶龙Ⅰ + Ⅱ 30 元

GB 单卡

以下均为彩卡兼容普机		牧场物语Ⅱ	45 元	游戏王Ⅱ	48 元	泡泡龙Ⅳ	32 元	街霸Ⅱ	18 元	篮球飞人	18 元
99 格斗王	90 元	大贝兽物语Ⅱ	45 元	勇者斗恶龙(中文)	70 元	玛莉Ⅱ	49 元	蚯蚓战士	18 元	98 法国世界杯	20 元
口袋金	38 元	真女神转生Ⅱ	40 元	麻雀王	35 元	陆海空大战Ⅱ	31 元	吞Ⅲ中文	25 元	音速Ⅵ	18 元
口袋银	38 元	昆虫博士Ⅱ	43 元	数码怪兽中文	65 元	大盗伍佑卫门	31 元	口袋妖怪(紫)	38 元	太空战士 4 中文	30 元
大富翁	30 元	勇者斗恶龙Ⅰ + Ⅱ	65 元	黄金鼠	60 元	HQ 赛车	40 元	口袋妖怪(黄)	28 元	洛克人八	50 元
心跳回忆(文艺篇)	48 元	怪兽最强战士	65 元	虎鸽Ⅱ	38 元	学级王	35 元	口袋妖怪 1、2、3 代 均	22 元	铁拳Ⅲ	28 元
心跳回忆(体育篇)	48 元	罗德岛战记	35 元	炸弹人	28 元	**以下为黑白卡兼容彩机**		第二次机械人大战中文	28 元	幽游白书 1、2、3、4 均	20 元
第三次机械人大战	42 元	真人快打Ⅳ	31 元	口袋Ⅵ	55 元	96 格斗王	18 元	口袋恋爱	20 元	名侦探柯南 1、2 均	22 元
四驱车Ⅲ	35 元	三国志Ⅱ	38 元	口袋Ⅶ	55 元	97 格斗王	60 元	恶魔城	18 元	胜利十一人 PS 版	20 元
萨尔达传说(中文)	65 元	99 足球	38 元	信长野望Ⅱ	50 元	斩红郎	20 元	三、二四驱 2 代	20 元	侏罗纪Ⅲ(中文)	50 元

欢迎来信来电索取各种目录。凡给本店来信一定填写好,贴好邮票的回邮信封及 2 元钱。(须写清目录种类)
来信或汇款请寄:北京市东城区交道口东大街 31 号 褚振亮(收) 邮编:100007 咨询服务热线:(010)84012073 二手货信息咨询(010)84027282
北新桥总店地址:乘 106、116、13、107 路公汽车到北新桥下车,红绿灯西 107 北新桥站对面即是。
酒仙桥第一分店地址:乘 401、402、408、413、、418、813 路公汽到酒仙桥商场下车,413、402 酒仙桥商场站点斜对面口内 15 号即是。
三里河第二分店地址:乘 13 路、21 路(三里河东口下车),烧鹅仔斜对面即是。邮购只限总店,分店零售价格以门市标明价格为准。
甘家口第三分店地址:乘 103、102、114、320 路到甘家口站下车,甘家口大厦南 200 米即是。



震撼特价 北京千里马游戏行邮购价目表 震撼特价

98 元买真 64M 卡：厂家清库，四款真 64M 超大容量合卡震撼价 98 元/盘，每种限售 500 盘，售完即止。（具体内容请看合卡目录）

冬日爆火：全新 PS9002 机＋手柄＋记忆卡＋游戏＋CD 盒爆火价 1100 元（含直读，AV 线，电源线，附保用单，邮费 50 元）

玩家必备：
金银妖怪全彩攻略书：台湾原版 16 开，80 面，超厚铜版纸，地图、攻略、怪兽图鉴及隐藏情节完全大公开（送价值 20 元 GB 机彩色手链）：25 元/本，邮费 5 元
八合一完全攻略书：口袋金，口袋银，游戏王 2，勇者斗恶龙怪兽篇，口袋妖怪黄，炸弹人 RPG，口袋妖怪卡片版（完全手册，完全图鉴）25 元/本，邮费 5 元

千里马惊喜特卖：原装口袋超薄 GB 机（粉红、绿、黄各色，独家推荐"水晶紫透明装"，个性时尚） 只售 308 元/台 邮费 15 元/台

★彩色 GB 套餐：彩色超薄机＋电源＋专用皮套＋专用放大镜＋超强 34 合一（含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等）电询低价（邮费 20 元）
★GB 套餐 C：GB 口袋超薄机＋皮套＋放大镜＋电源＋手柄＋超强 34 合一（含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等）温情价 378 元（邮费 20 元）
★GB 夜光套餐：限定版金银夜光超薄机（20 小时省电）＋电源＋超强 34 合一（含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等）温情价 438 元（邮费 20 元）

GAME BOY 卡精品大推荐：（以下卡中彩卡众多，故不专门标出，所有卡均为彩机、普机全兼容。）

凡从本行邮购 GB 卡，即赠价值 200 元 GB 优惠卡；购物 100 元以上，只需多加 9.9 元，即可获赠〈侏罗纪公园〉或者〈阿拉丁〉或者 100 合 1 合卡其中一盘

单卡专家：★中文口袋黄 68 元★99 格斗王（32M 超大容量，31 人完全选择）120 元★真实时间金版口袋妖怪（同原版）58 元★真实时间银版口袋妖怪（同原版）58 元★金版口袋妖怪 40 元，银版口袋妖怪 40 元★2 合 1 金版＋银版 68 元★勇者斗恶龙（中文）68 元★萨尔达 DX（中文）68 元★新·机器人大战之钢枪传奇 68 元★瓦里奥世界·被盗财宝只售 55 元★口袋妖怪外传（任天堂正宗，卡片 RPG 版）只售 45 元★心跳回忆·校园诗梦（人气恋爱剧场版）只售 68 元★心跳回忆·运动之恋（32M）只售 68 元★口袋妖怪·黄（8M 皮卡丘）售 40 元★太空 4（中）售 45 元★第二次（中）35 元★98 实况世界杯（PS 全面移植，上佳操作感）30 元★牧场物语 30 元★牧场物语 Ⅱ（16M，养鸡、养狗、捕虫、钓鱼，回归田园乐趣多）58 元★三国志 Ⅱ 48 元★游戏王 Ⅱ（32M）68 元★第三次机器人大战（SLG 彩色大作靓丽出笼）48 元★99 实况足球革新版（KONAMI 街机移植火热）48 元★机器怪兽 2 合 1（太阳版＋星辰版，150 种组合怪兽完全收括）68 元★孤岛冒险者 48 元★第五次机器人大战（第一次中文版）58 元

卡名	内容	价格
世纪中文经典 12 合 1（真 96M） *到那里找这么好的卡！*	正宗 97 格斗天王，勇者斗恶龙怪兽篇中文，萨尔达传说 DX 中文，银河之星中文，七龙珠 RPG 中文，真命大富翁中文，太空战士 4 中文，口袋侏罗纪中文，第二次机器人中文，吞食中文，三国志中文，圣剑传说	198 元
千里马 24 合一（真 64M 怒涛版）	98 格斗学园，英雄骑士传（罗德岛战记），时空大冒险，萨尔达传说 DX，口袋（黄），陆海空大战 2，悟空激斗，篮球飞人全国版，机器猫 DX，疯狂大射击，96 王，热血时代剧，金太郎，泡泡龙 3，彩虹岛，躲避球，兔宝宝闯通关，菲力猫，双截龙，魂斗罗，蝙蝠侠，冒险岛 2，所罗门，大力水手	98 元
千里马 37 合一（真 64M 爆风版）	98 格斗学园，瓦里奥之被盗财宝（15M），陆海空大战 2，时空大冒险之未来篇，小叮当 DX，口袋妖怪（黄），96 王，三国志（中），咸蛋超人，妖精物语，洛克人 3，美少女 R，幽白 4，剑勇传说，热血弹平，炸弹人 3，音速 5，热血足球，双截龙 2，雪人兄弟，平安京怪兽，炸弹杰克	98 元
千里马 30 合 1（真 64M 热火版）	萨尔达传说 DX，蚁哥正传，恐龙危机，古文明探险，猫捉小鸡电影版，98 极速快感，青蛙王子，口袋轰炸超人，恶魔城 3，口袋（黄），96 格斗王，天使之翼 J，幽白 3，洛克人 3，雪人兄弟，激龟 3，世界保龄球，扑克，仓库番 2，米老鼠，矿王，越野机车王，玛莉医生，网球，水管工人	98 元
千里马 25 合 1（真 64M 劲翔版）	大贝兽物语 2（16M），麻雀王，98 格斗学园，新轰炸超人，99NBA 斗牛，兔宝宝与达菲鸭，小叮当 DX，98 极速快感，口袋（黄），96 格斗王	98 元
千里马 8 合一（真 64M 心跳版）	心跳回忆·运动之恋（32M），太空战士 4（中），口袋妖怪黄，第二次机械人中文，吞食天地中文，口袋恋爱 2，超魔神英雄 2，三国志中文	148 元
新千里马 29 合一（真 64M 激情版）	大盗伍佑卫门，太空 4 中文，三国中文，吞食中文，第二次中文，口袋黄，陆海空 2，名侦探柯南 2，首都高速赛车，上海 POCKET，隐忍传说，96 格斗斗神剑无敌，雷光战士，烈火战车，阿雷沙，圣剑传说，音速 5，冒险岛 3，龟 3，泡泡龙 3，雪人兄弟，青蛙王子，唐老鸭，妖精物语，网球	148 元
千里马 13 合一（真 64M 金钻版）	太空 4（中），侏罗纪 3（中），勇者斗恶龙（怪），口袋（黄），英雄骑士传，第二次（中），口袋恋爱 2，大富翁，天外魔镜 2，游戏收藏品，口袋（红），口袋（绿），口袋（蓝）	148 元
千里马 12 合一（真 64M 银钻版）	太空 4（中），被盗财宝（15M），陆海空大战 2，英雄骑士传，勇者斗恶龙（怪），口袋（黄），大富翁，第二次（中），吞食（中），音速 5，玛莉 64，土星泡泡龙	148 元
千里马 32 合 1（真 64M 爱藏版） *极品游戏 一卡收尽*	口袋妖怪（黄），口袋（红），口袋（绿），口袋（蓝），98 格斗学园，太空战士 4（中），第二次机械人（中），吞食天地（中），圣剑传说，信长野望，名侦探柯南，MVP 职业棒球，篮球飞人，幽白 4，音速 5，樱桃小丸子，蜡笔小新 4，世界保龄球，空手道，智慧小老鼠，平安京怪兽	148 元
★瑰宝 10 合 1（真 32M）	金版口袋妖怪，银版口袋妖怪，新·口袋妖怪外传，银河之星中文，陆海空大战，机器人大战，鬼神降临，魔神小战士，太空战士	95 元
★瑰宝 8 合 1（真 32M）	金版口袋妖怪，银版口袋妖怪，银河之星中文，七龙珠 RPG 中文，真命大富翁中文，SD 高达宿命之战，GB 掌上大战争，魔法骑士物语	95 元
★珍宝 20 合 1（真 32M）	金版口袋妖怪，银版口袋妖怪，99 实况足球，人猿泰山，美人鱼公主，汤姆和杰瑞，雪人兄弟，泡泡龙 2，蜡笔小新，追踪 HQ 赛车，热血躲避球，机器猫 2，保龄球，打砖块，玛莉医生，网球，坦克 90，役满麻雀	95 元
超强 43 合 1（真 32M 奇趣版）	98 格斗学园，天狗党逆袭，英雄骑士传，96 格斗王，恶魔城，无赖战士，新罗斗俱乐部，宾尼兔，玛莉兄弟，新食鬼，麻雀，铁板阵，逃狱金钢四川省，66 弹子台，屠龙族，阿弥陀，世界保龄球，网球，蛇，热恋四驱，平安京怪兽，扫雷艇，锄大 D，推石阵，矿王，神奇老鼠，玛莉医生	95 元
新幻想 12 合 1（真 32M）	99 血腥咆哮（SNK 格斗新作），太空战士 4（中），口袋妖怪（黄），三国志（中），天外魔镜 3，吞食天地（中），第一次机械人大战，创世纪外传	95 元
新幻想 10 合 1（真 32M）	真命大富翁（新，中文），真女神 2，太空 4（中），口袋恐龙 RPG（中），第二次（中），吞食（中），三国志（中），魔法阵，秘宝传说，圣剑传说	95 元
新力量 12 合 1（真 32M）	真命大富翁（新，中文），陆海空 2，太空 4（中），吞食（中），月影村，新机械人，浪漫沙加，小首领，勇者之剑，三国志（中），鬼太郎，四驱车	95 元
新经典 20 合 1（真 32M）	口袋魔鬼黄，口袋蓝，口袋绿，口袋红，信长野望，大战争，SD 战国传，小叮当 2，HQ 赛车，蜡笔小新 4，樱桃小丸子，冒险岛 2，乱马 1/2	95 元
新经典 10 合 1（真 32M）	口袋魔鬼（红），正宗 96 王，月影村的怪物，太空 3，萨尔达，第二次，圣剑传说，洛克人 5，三国志中文版，魔法骑士 2	95 元
文卡大全 14 合 1（真 32M）	大金钢 2，金牌玛莉 2，J 联盟，女神转生 2，三国志，信长，吞食，大决战，隐忍 5，复活邪神，魔法阵，第二次，GB 长廊，圣剑传说	95 元
RPG 大全 15 合 1（真 32M）	沙加 2，GB 战争，大金钢，95 王，银河战士 2，第一次，小首领 2，斗人魔镜，鬼神 4，王国物语，SD 战国 2，沙特，阿雷沙 3，圣斗士，鬼神 1	95 元
幽白全集 15 合 1（真 16M）	幽白（1）迷宫城，（2）暗黑武术会，（3）魔界之扇，（4）魔强统一，正宗 96 王，街头格斗，元祖快杰，妖精物语，鳄鱼先生，所罗门，乱马 1/2	45 元
花木兰 19 合一（真 16M）	RB 饿狼，花木兰（热门动画游戏），96 格斗王，飞龙拳外传，樱桃小丸子，魂斗罗 6，绝对无敌，越野机车，大富翁扑克	45 元
超强 18 合 1（真 16M）	冒险岛，双截龙，魂斗罗，雪人，忍龟，热血硬派，足球，龙剑传，碎石战士，NBA，雀四郎，泡泡龙，米老鼠 2，怒 2，神龙传，宾尼兔 2，蝙蝠侠 2	45 元

5 合 1：太空 4（中），吞食（中），三国志（中），96 王，圣斗士星矢 65 元	7 合 1：太空 4（中），第二次（中），第一次，皇家之剑，隐忍 5，创世纪	65 元
6 合 1：RB 饿狼，96 王，95 王，幽白 4，激龟 4，龙剑传 45 元	6 合 1：太空 4 中，口袋黄，魂斗罗 6，激龟 3，冒险岛 2，玛莉 4	65 元

配件 （无论多少邮费 10 元/次）	★GB 皮套（普、薄、彩）15 元/个★GB 手柄（普、薄、彩）10 元/个★GB 电源（普、薄、彩）10 元/个★GB 放大镜（普、薄、彩）20 元/个 ★GB 对打线（普对普，普对薄 <彩>，薄 <彩> 对薄 <彩>）20 元/个★GB 酷！腰包（可肩背，可装卡，普机不适用）20 元/个

特注：以上合卡中所登均为大容量游戏，容量 100% 真实，绝无重复，所有文卡均有记忆，所有邮购商品都经专人测试，质量保证，请玩友放心。

邮购地址：北京市 4360 信箱 1 分箱 高晓星收（请从邮局汇款，千万不可在信中夹寄钱款亦请勿用电汇）
邮编：100043（以上所登卡邮费一律 6 元/盘）
查询电话：010～68880168 68807847

千里马专业维修部：各门市均可接收坏机，提供长期保修。

千里马方庄店：玉蜓桥集美家具城南 50 米路东，芳古园市场西口，39 路，43 路，805 路，蒲黄榆站下车
千里马沙窝店：海淀区太平路沙窝工商银行旁，丰台玩友坐 354、335 沙窝站下车东行 100 米，308、605 路也到。
千里马玉泉店：玉泉路大中电器城往东 150 米路北。308、605、地铁均到。
千里马古城店：地铁古城站西北口，日月商城内

比价格看服务 还是冠杰实惠

北京冠杰娱乐器材公司邮购价目表（游戏广场）

全场买一送一

本公司决不出售翻新机

网上购物新时尚 **本公司网址:http://gamegj.126.com** 提前预定 PS2

千禧年送大礼，凡有意将 PS 主机出售或以旧换新者本公司将予以特惠。

本公司所购主机折价 500－900 元，其它公司所购主机 400－800 元；具体价格视主机性能、成色而定。

主机特卖区

PS 7500 型套机（手柄＋电源＋记忆卡＋AV 线＋直读＋会员卡＋送正版盘）1180 元（日版）

PS 7501 型套机（手柄＋电源＋记忆卡＋AV 线＋直读＋会员卡＋送正版盘）1040 元（美版）

DC 128 位（日版）游戏机（手柄＋记忆卡＋电源＋正版盘 2 张＋AV 线＋网卡＋上网盘）2350 元

GB 日本 98 纪念版夜光机（通体镀银，仅 50 台售完为止）380 元

GB"夜用型"超薄彩色手掌机（可自调颜色）680 元　GB 彩色手掌机（五色同左）510 元

GB"迷你"型超薄手掌机（兼容彩卡，紫透、黄、绿、粉、白）265 元　GB 标准厚机　260 元

主机邮费 50 元　GB 机邮费 20 元

二手货交易市场

八成新 PS 套机（双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏。型号 3000、1001、5503、7000）　650 元

九成新 PS 套机（双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋20 款游戏。型号 7502、5501、7000、7501）　750 元

准全新 PS 套机（使用期均为两个月内，双手柄＋AV 线＋电源＋双记忆卡＋20 款游戏。型号 9003、5501、7501）　900 元

九成新 SS 套机（双手柄＋AV 线＋电源＋10 款游戏）480 元

（面向全国高价回收各种旧游戏机及配件）

九成新 GB　彩/薄/厚机　410/200/180 元

N64 主机＋N64 光碟机（双手柄、记忆卡、开机卡、6 张金碟，含所有游戏，可以看 VCD）2500 元

GB 黑卡特卖区

第二次机器人大战（中文版）	24	月影村	20	暗黑封印 1＋2	23	魔域英雄传（新）	30
铁拳Ⅲ（新、3D）	30	吞食天地 3（中）	19	光之继承者（新、A·RPG）	30	漫画英雄	30
口袋妖怪（红、绿、青）	18	梦游美国（巡回版）	28	SD 高达 G 世纪	32	实况 J 联盟	30
口袋妖怪（比卡丘）	30	核金弹头 2	38	口袋里的情人	28	三国英雄传（中）	18
口袋妖怪（黄、全中文说明书带发音）	48	战国美少女（电脑版）	36	爆钓日本列岛	30	南斯拉夫保卫战（新，ACT）	32
97 格斗王（黄金版）	60	太空战士之最终幻想（中）	21	沙漠风暴（新版射击）	21	魔法骑士Ⅱ＋Ⅲ	42
98 实况足球（PS 版）	22	98 新战斗国家（PS 版）	38	幽游白书全集	32	圣斗士外传	24
王国物语 2（新）	32	三国志霸王的大陆（中）	37	时空枪手－复仇者（新，射击）	25	口袋黄（中文版带发声）	65
列车杀人事件（AVG）	28	三国志 3	21	冥風岛决战	30	GB 卡邮费一盘 5 元，两盘以上 10 元	

GB 彩卡

萨尔达传说	30	NBA 重扣手	38	装甲核心	48	99 世界足球（新）	50
勇者斗恶龙（怪兽篇）	45	真人快打 4	35	第三次机器人大战（新）	35	机甲战士（新）	50
能量之星（ACT）	55	瓦里奥Ⅱ（ACT）	48	四驱车 4（新、独家上市）	55	闪灵战舰（新）	50
3D 陷井（AVG）	55	心跳回忆——文艺篇/体育篇	48	顶级赛车（新、振动卡）	88	勇者斗恶龙（中、新）	67
麻将兵	38	KONAMI 胜利 11 人	48	口袋弹珠台（新、振动卡）	65	萨尔达传说（中、新）	64
天狗党之逆袭（RPG）	45	新忍传	50	垂钓巴斯鱼（新、振动卡）	68	口袋妖怪（金、中、新）	95
毁灭世界	58	牧场物语 2	40	勇者斗恶龙Ⅰ＋Ⅱ	55	三国演义 2（中、新）	68
世嘉拉力	42	三国演义	45	魔法战士（中）	67	巫术王（新）	48
舞王 2（PS 版）	45	玛娜传奇（RPG）	32	口袋妖怪（金、银）	35	天蚕变（新）	42

VCD 动画片（港产，彩碟）

机动战舰，心跳回忆 OVA	13CD，2CD	浪客剑心剧场版，追忆篇	2CD，4CD	魔法阵都市，罗德岛战记 OVA	11CD，6CD	彼男彼女的故事，JOJO 奇遇	7CD，3CD
魔法少女砂砂美，TV 版幽灵公主	9CD，2CD	圣子到 BOY，电影少女	12CD，3CD	饿狼传说剧场版，TV 版	2CD，4CD	攻克机动队，魔鬼天使特警	2CD，3CD
王立宇宙军，逆袭之夏亚	2CD，2CD	高达 0083，无尽的华尔兹	6CD，2CD	樱通信，生化危机 3	6CD，1CD	魔装机神，银河少女警察	4CD，1CD
青之 6 号，冒险少女娜汀亚	3CD，2CD	V 高达，0080	8CD，3CD	圣斗士星矢，英雄本色	1CD，1CD	3 个猎人——侯补者们	1CD
3X3 只眼Ⅰ、Ⅱ圣魔传说	4CD，3CD	高达 0079（TV 版），一年战争	9CD，6CD	AD 警察，哥布拉	1CD，2CD	琥珀之追击，风的名字是……	1CD，2CD
超时空要塞Ⅱ，可有记起爱	3CD，2CD	高达 F91，W，Z，ZZ	2CD，17CD，17CD，16CD	十兵卫，阳光普照	2CD，1CD	洛克人，银河英雄传说外传	4CD，6CD
罗德岛战记——英雄骑士传，少女革命	9CD，12CD	爆笑吸血鬼，天地无用心 LOVE2	3CD，2CD	银河英雄传说，北斗之拳	2CD，2CD	我的爱神，LAIN（铃音）	3CD，5CD
新世纪剧场版，TV 版	4CD，13CD	08MS 小队米娜的报告，圣传	1CD，2CD	重战机，银河列车 999	2CD，1CD	真女神转生，孔雀王	2CD，3CD
吸血姬美夕，火魁子传	2CD，6CD	大友克洋，GS 美神	2CD，15CD	绝爱，强殖装甲	1CD，1CD	水晶国传说，地狱先生	3CD，16CD
星界之纹章，风之谷	2CD，2CD	末麻之部屋，新鬼神童子	2CD，2CD	幽游白书，碧奇魂（续）	24CD，7CD	特搜机动队，宇宙海贼	3CD，2CD
金田－歌剧院的幽灵	2CD	圣斗士之最终圣战，X 高达	1CD，17CD	橙路，兽兵卫忍风贴	24CD，2CD	风魔小次郎，爆炎	3CD，2CD
剑风传奇，破斜之星	13CD，3CD	银河英雄传说 TV 版	13CD	金田机动战舰（剧场版）	13CD，2CD	爆热时空，CLAMP 学园侦探团	9CD，2CD
钢铁神兵	7CD	妖精战士，地裂	1CD，1CD	水晶国传说，新吸血姬美夕	3CD，12CD	W－杀人课，炎夏之圣诞	2CD，2CD
DNA2，青空少女战队	5CD，4CD	暗海月影，机动警察	2CD，3CD	火宵之月，电脑战队	2CD，3CD	怪医秦博士，暗黑破坏神	3CD，3CD
城市猎人系列	10CD	网络战士，宝魔猎人	3CD，3CD	不可思议游戏，真三一万能侠	10CD，6CD	快杰蒸汽侦探团，枪神	1CD，3CD
超时空要塞 PLUS	4CD	秘境探险，守护夜天	4CD，4CD	超时空要塞 TV 版，超神姬	12CD，1CD	我是大哥大，口袋妖怪金银（剧场）	7CD，2CD
新世纪 GPX，魔法骑士（剧场）	2CD，2CD	银河战国群雄传，星界之纹章	18CD，1CD	08MS 小队，浪客剑心 TV 版	6CD，12CD	天地无用剧场版，TV 版	4CD，9CD
名侦探柯南，樱大战全集	10CD，2CD	超能力大战，千年女王	1CD，2CD	神秘世界，超时空要塞 07	4CD，4CD	婚纱小天使，GS 美神	4CD，1CD
七都市物语，临时别动队	1CD，2CD	侍魂Ⅰ、Ⅱ	1CD，1CD	天使 2 代，最游记	1CD，1CD	幽游白书（剧场版），圣斗士（剧场版）	2CD，2CD
勇者斗恶龙，魔术士奥梵	10CD，9CD	Q 版女神，碧奇魂（TV 版）	4CD，6CD	课长王子，太阳之船	1CD，1CD	新世纪龙之子，天空战记	1CD，3CD
斗神传，街霸Ⅱ	2CD，2CD	亚基拉，X 战记	2CD，2CD	迷宫物语，灵魂力量	1CD，9CD	GTO，梦幻骑士	10CD，5CD
98 格斗王，99 格斗王	1CD，1CD	拉尔黄金，食人	3CD，6CD	浪客剑心后篇，新天地无用	14CD，9CD	足球小将，逮捕令（剧场版）	5CD，2CD

8 元/张，邮费 15 元/次　一月内无条件退换

本月特价

PS 3.01VCD 卡（无须引盘，兼容 DVCD、SVCD、CVD）	360 元	VGA BOX（次世代游戏机、VCD、摄像机等电脑屏幕连接器）	380 元
PS 原装振动手柄（日产、双马达）	120 元	原装电脑用跳舞地毯（即插即用、送对应游戏）	70 元
PS 跳舞地毯 3 代（带发光、送对应游戏）	100 元	索尼专用光盘背包（外销产品）	40 元

免邮费

《PS 软件邮购目录》——近千种 PS 游戏，类型介绍，包括 95 年至 99 年 9 月的所有游戏 10 元（免邮费）

配件特卖区

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
北通 PS 连发格斗手柄	28	10	PS 实况足球专用手柄（底盘全圆）	50	10	PS 限定版记忆卡（五色、双芯片）	35	10	SSJVC/三洋光头（日产）	130	20
北通 PS 美版振动手柄（可玩太 8）	85	10	PS 组装手柄（国产）	8	10	PS 豪华制转（送 RF 线两组输出）	35	10	SS 格斗手柄（带连发慢动作）	20	10
北通 PS 格斗王手柄（出招指示灯）	45	10	PS 仿原装手柄（港产）	15	10	PS 全透明振动方向盘（三件套）	260	50	世嘉跳舞毯（送跳舞卡，32M）	190	20
北通 PS"野牛"振动手柄（出口型）	75	20	PS 全透明振动大摇杆	180	20	PS VCD 卡（2.0 版无须引盘、带金手指）	270	20	GB 夜用灯（彩/薄/厚，无须电池）	30	10
北通 PS120 格记忆卡（8MB 液晶显示）	55	10	PS/SS 原装大摇杆	120	20	PS 原装鼠标器（送对应游戏、鼠标垫）	35	20	GB 新款放大镜（薄厚双用、可折叠）	18	10
北通 PS 振动脚踏枪（后座力）	165	20	PS 原装记忆卡（日产保用半年）	110	10	PS 手柄沿长线/对战线	15	10	GB 摇杆（厚、彩、薄机用、五色）	10	5
北通 PS 中文金手指（载动画 250 组最新密码）	35	10	电脑"绝招王"手柄（即插即用）	55	15	PS/DC 专用书包（可装机器及配件、黑白两色）	50	20	GB 厚/彩/薄机贴膜（可使屏幕翻新）	15	10
北通 PS 仿街机吉它（六键，送对应游戏）	120	20	PS Ⅱ代跳舞地毯（加长加厚）	70	10	PS 长线光头（原装，带底盖适用任何机型）	290	20	GB 五彩对战线（薄对薄、厚对薄）	15	10
北通 PS"野牛"格斗手柄（全透明）	50	10	PS 原装记忆卡（马来西亚）	70	10	PS 原装手柄六分插（日产）	120	20	GB 高能电源（薄、厚、彩机）	10	10
北通 PS"大精灵"摇杆	90	20	PS 原装透明记忆卡（日产保半年）	115	10	PS 转 PC 手柄转换器	20	10	GB 皮套（薄、厚、彩、真皮）	18	10
北通 AV 转换器（送 AV 线）	30	10	PS 仿原装记忆卡（双芯片记忆）	30	10	索尼 PDA（纯原装，可玩游戏）	360	20	GB 彩机专用放大镜（免装电池）	18	10
北通 PS 铁手振动光枪	70	15	PS 组装记忆卡（电池记忆）	20	10	SS 原装 VCD 卡（兼容 DVCD、CVD）	420	20	GB 彩/薄机腰包（五种颜色）	20	10
北通 PS"RS"振动手柄（出口型）	95	20	PS 简装制转	30	10	SS 豪华制转（送 RF 线两组输出）	35	10	GB 薄/彩机充电器（送专用电源）	40	15

买一送一

买 PS 主机，送索尼专用挎包只需加 20 元，买 GB 主机送 GB 专用腰包，只需加 10 元，购 GB 卡三盘以上者，送《美洲神鹰》只需加 5 元，买配件满 100 元，送本公司会员卡。外埠会员一次性购物满百元时免邮费（需注明会员号，GB 卡除外）。

注：1. 本公司现货批发游戏机及配件，专业为各游戏机房配货。专业维修次世代游戏机
2. 由于邮购业务量大，请来信者自备回邮信封及邮票，望玩友谅解。
3. 收购二手货方式灵活：现金收购、代卖、外地寄售。
4. 如有好的广告创意，可来信说明，采用后有奖。索取 SS 正版盘目录 5 元/份。
5. 本公司商品均经过测试，坚决抵制假冒伪劣商品，保护消费者利益。
6. 因市场因素，可能出现个别商品有价格浮动，请来电、来信咨询。

公司（邮购汇款）地址：北京市宣武区右安门内大街丙 12 号 收款人：冠杰公司
邮编：100054　乘车路线：61 路、59 路、19 路、819 路南樱桃园站下车马路东
本公司总机：010－63522272　801：业务咨询　802：邮购查询　804：传真
批发（投诉）电话：（0）13001239442、（0）13901199244

哈尔滨 八神 电玩经销店

新业开张 优惠酬宾

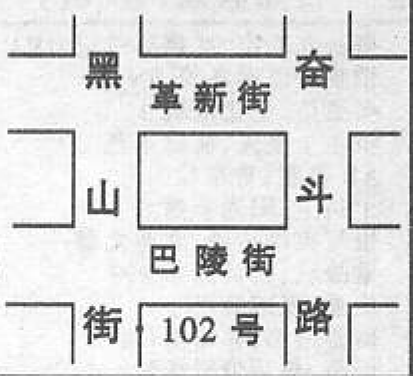
批发零售：★DC、PS、SS、MD、牧羊人、GB、SNK 等各式游戏机及手掌机
★以上各式游戏机配件，周边设备一应俱全
★千余种游戏软件供您选择

特色服务：★办理二手游戏机配件收购代销及折价换新业务，高价回收二手机
★对换 GB、MD 卡，本市出租 MD 卡
★专业维修各种游戏机及手掌机
★快速办理全国邮购业务

售后承诺：原装正品、保修三个月、终身维修

本店宗旨：品种全、价格低、质量高、服务好

地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区黑山街 102 号
邮编：150001
电话：(0451)2650269、2604189
联系人：张强
外地顾客在哈火车站乘 7、8、109 路汽车在革新街下车



沈阳 上美商行

专业批发各型号 PS 机，DC 机及流行世界的各款任天堂掌机、SNK 掌机，千余种与各款机对应的游戏软件、VCD 动画片，价格优、品种全。独家代理北通、黑豹产品。

风迷世界的 DDR 已经使不少老少玩友体会到它无穷的乐趣！新春将至，本商行独家代理了步步达跳舞毯。现诚招省内各地区代理商。

地址：沈阳市沈河区小南街清泉巷 15 号
电话：024－24144006 电话传真：024－24147032
收款人：任春刚 联系人：李小姐 程小姐 蒋小姐

打电子游戏、做新新人类 游戏娱乐，一切尽在 重庆仙童电玩俱乐部

PS 、DC、GB 继续 **进价销售**

PS 碟 4.50 元/张 动画 VCD 6.00 元/张 动画音乐 CD 12 元/张

5 张起邮，免邮费，欢迎来电来函索取目录。另备有时空之旅、龙骑士、阿兰多拉等游戏小攻略，与 PS 碟一起邮购 2.5 元/本，免邮费。

特别推出：跳舞地毯，振动吉它，布画，各款 PS 包、GB 包及各种游戏人物钥匙扣供您选购。

本店慎重承诺：决不出售翻版机及更换光驱的主机。

注意：1、本店会对寄出的每件商品进行检查，以保证您能正常使用。
2、来信及汇款单请一定写明自己的姓名、地址及邮编，以保证您能及时收到回信及商品。

地址：重庆市渝中区较场口石灰市 4 号
邮编：400010
电话：023－63741116
传真：023－63818453



天津 新光 大明 游戏机专卖联合推出

批发另售：
1、索尼 PS、土星 SS，各型号主机及周边配制（老节目 3 张/10 元）
2、彩色、夜光、黑白 GB 机（百余种卡）
3、十六位世嘉 II 型机（全兼容、双制式）（百余种节目）
4、八位机（50 元/台）学习机（95 元/台）（百余种节目）
5、日本动画卡通片（百余种节目）

欢迎国内软件及各种游戏机配置直接厂商合作 13802089809

服务：另在新光大量收购超任、索尼、土星、及专业维修索尼、土星、超任机，并有二手买卖业务。

十一年的经营史，您会感到有信誉和安全感，每天都有新产品，每天都有新节目。

新光专卖：和平区滨江道 91 号
电话：27128075 劝业至解放桥中间
大明专卖：天津商场对面麦当劳前 100 米
电话：90951367 南开三马路 51 号

鞍山益友平价电器商行邮购价目（此报价 2000 年 6 月 1 日前有效）

本店承诺：所有卡带零配件均为全新，备有大量现货，热销品种库存 100 件以上，确保您汇款就能买到商品。款到当天发货。从您汇款当天起 8－25 天均能收到物品，因远近不同所需时间有长有短，为了维护您的利益，凡汇款 30 天仍没收到物品请与本店保持联系以便及时解决。

正版 GB 卡适用于所有 GB 机都是新卡记忆良好，付说明书一本，精美包装盒一个，内装记忆电池一块。

GB 单卡：		口袋妖怪 3 代(青)	13 元	明日帝国 007(记忆版)	8 元	口袋妖怪 4 代(黄 8M)	20 元	玛莉 3 代	13 元	勇者斗恶龙怪兽篇(彩)	30 元
牧场物语 2 代(彩)	32 元	超魔神英雄传	16 元	格斗专辑 5 合 1	24 元	口袋妖怪 6 代(彩)	22 元	大盗伍佑卫门(彩)	22 元	太空战士 4 代(中文)	15 元
小叮当 2 代	9 元	萨尔达传说 DX(彩)	22 元	荒原大镖客(彩)	20 元	格斗学园(彩)	22 元	口袋紫(彩)	23 元	麻雀王(彩)	22 元
大富翁(彩)	19 元	罗德岛战记(彩)	20 元	女神转生 1 代/2 代(彩)	22 元	立体炸弹人	20 元	心跳回忆(体育篇)(彩)	39 元	美少女战士	8 元
心跳回忆(文艺篇)(彩)	39 元	鬼太郎	13 元	魔法泡泡通(彩)	25 元	三二四驱车 2 代	13 元	海陆空大战争 2 代(彩)	20 元	T2	8 元
游戏王(彩)	23 元	99NBA(彩)	20 元	恶魔王(彩)	23 元	萨尔达传说 DX(中)(彩)	46 元	比卡丘弹珠台(彩)	22 元	亚特兄弟	8 元
信长野望 2 代(彩)	22 元	真人 4 代(彩)	20 元	音乐 DJ(彩)	23 元	勇者斗恶龙特瑞的王国(中文)	55 元	魂斗罗 6 代	8 元	双截龙 2 代	8 元
篮球飞人 2 代	10 元	真人摔跤(彩)	20 元	风中奇缘	10 元	口袋黄(中文)	55 元	洛克人 8 代	10 元	99 足球(彩)	20 元
忍者龙剑传	8 元	三国志 2 代(彩)	22 元	天使之翼	9 元	火枪英雄	8 元	世界英雄 2 代	10 元	名侦探柯南 2 代	10 元
光之继承者	19 元	美国 F15 战机	8 元	国盗物语	8 元	魔法骑士 2 代(彩)	20 元	SD 机械大战完结篇	16 元	四驱车 3 代(彩)	35 元
实况足球	10 元	第三次机械人大战(彩)	24 元	圣剑传说	20 元	侏罗记 2 代	9 元	名侦探柯南	10 元	95 格斗	10 元
滑板小子	9 元	音速 5 代	9 元	大海战	8 元	游戏王 2 代(彩)	40 元	泡泡龙	8 元	97 格斗王	55 元
复仇者	9 元	比卡丘弹珠台振动(彩)	55 元	热血硬派	8 元	明星足球	10 元	饿狼传说 3 代	10 元	真实谎言	10 元
口袋怪兽大竞赛	13 元	侍魂	10 元	魁男執	8 元	口袋波子机(彩)	23 元	斩红郎无双剑	15 元	顶级赛车 2 代(彩)	30 元
幽游白书第四弹	10 元	炸弹人 8 代(彩)	23 元	街头霸王 2 代	10 元	阿拉丁	10 元	月影村的怪物	13 元	七龙珠激斗传	13 元
牧场物语	13 元	斗神传	10 元	口袋恋爱	13 元	大金刚 3 代	10 元	暗黑封印 1+2	15 元	SD 飞龙拳(彩)	23 元
大贝兽物语	15 元	R－TYPE1+2 合集(彩)	22 元	天外魔镜 2 代	15 元	恶魔城传说	8 元	96 格斗天王	10 元	口袋(银)(彩)	27 元
三国志(中文)	13 元	勇者斗恶龙 1+2 合集	46 元	吞 3/英雄传(中文)	13 元	口袋(金)(彩)	27 元	口袋妖怪 2 代(绿)	13 元	8 合 1 赛车专辑	29 元
98 足球 FIFA	13 元	6 合 1 精典美女专辑	24 元	口袋妖怪(红)	13 元	7 合 1 玛莉专辑	24 元	第二次机器人大战(中)	21 元	坏玛莉 2 代被盗的财宝	22 元

正版 8 位 FC 机用文字卡适用于小霸王、小天才、裕兴系列所有用黄卡的游戏机学习机，全都是新卡，记忆良好含精美包装合一个说明书一本，内装记忆电池一块。

(FC 文字卡)		重装机兵(中文)	29 元	勇者斗恶龙 4 代(中/日)	45/26 元	圣火徽章 2 代(中文)各	40 元	荆轲新传(中文)	18 元	英烈群侠传(中文)	45 元
		封神榜(中文)	29 元	战国群雄传(中文)	30 元	大战争(中文)	22 元	第二次机器人(中文)	29 元	三国忠烈传(中文)	40 元
魔神英雄传(中/日)	39/23 元	圣火列传(中文)	18 元	魔法门(中文)	35 元	圣火徽章 3 代(中文)	29 元	太空战士 1+2	33 元	风云(中文)	35 元
三国志 2 代	33 元	三国志 5 代	23 元	爆笑三国(中文)	45 元	勇者斗恶龙(中文)	35 元	魔域英雄传(中文)	30 元	甲 A(中文)	40 元
萨尔达传说(中文)	26 元	三国——雄霸天下(中文)	45 元	水浒传(中文)	40 元	太空战士 2 代(中/日)	39/26 元	勇者斗恶龙 3 代(中/日)	40/33 元	圣火徽章 1 代/5 代	33/36 元
太空战士(中/日)	30/25 元	第四次机械人(中/日)	40/29 元	太空战士 3 代	33 元	吞食天地 3 代(中文)	33 元	勇者斗恶龙 2 代(中文)	35 元	老 64 合 1 无重复	19 元

大量收购二手 GB 机，普机 110 元，薄机 140 元，可以做价换全新 GB 机或其它商品。外表完好能正常使用，寄到本店当天邮局付款。

正版 16 位(MD)世嘉卡适用于所有使用黑色小卡合的 16 位世嘉 1 型，2 型机，手掌机全都是新卡文字卡记忆良好，含精美包装盒 1 个，说明书一本内装记忆电池一块。

MD 文字卡：		信长霸王传(中文)	27 元	三国志 3 代(中文)	27 元	众神遗产(中文)	27 元	超级大富豪(中文)	39 元
三国志 5 代(中文)	27 元	超级大富翁(中文)	27 元	三国乱世群英(中文)	27 元	封神榜(中文)	27 元	爆笑三国(中文)	39 元
梦幻模拟战 2 代(中文)	27 元	悟空外传(中文)	27 元	太空战士(中文)	27 元	三国志 2 代(中文)	27 元	航空霸业 2 代(中文)	39 元
水浒传(中文)	27 元	吞食天地 3 代(中文)	27 元	大航海时代 2 代(中文)	27 元	亚瑟传说(中文)	27 元	皇室血裔(中文)	39 元

MD 动作卡：													
超级大金刚	45 元	蓝球飞人	15 元	鬼屋 3 代	15 元	印地赛车	15 元	沙丘 2 代	10 元	摇滚赛车	10 元	海豚 3 代	10 元
弹珠台	6 元	侍魂	25 元	七龙珠	15 元	F22	10 元	超级忍 3 代	10 元	格斗三人组	6 元	机动双警	6 元
米老鼠二代	6 元	豪血寺一族	25 元	越空狂龙	15 元	过关神龟	10 元	花式台球	10 元	坦克	6 元	战神	10 元
顽皮熊	6 元	洛克人全集	15 元	忍无可忍	15 元	F－15 战斗机	10 元	西部枪声	6 元	赌神	6 元	沙漠风暴 3 代	15 元
摩那哥赛车	6 元	四人组 2 代	15 元	阿拉丁	15 元	战斧 3 代	10 元	影武者	6 元	雷鸟 3 代	6 元	宇宙达人	6 元
大枪恐龙	6 元	鸟人战队	15 元	米格 29	10 元	兔宝宝	6 元	双截龙 2 代	6 元	蜘蛛人	6 元	原始人	6 元
空中击落王	6 元	龙虎拳	15 元	688 潜水艇	10 元	HQ 追踪赛车	6 元	异形风暴	6 元	北斗神拳 2 代	6 元	异形战士	15 元
松鼠先生	10 元	98 格斗王	24 元	松鼠大战	10 元	忍者蛙	6 元	大富翁	6 元	外星战将	6 元	机动劲旅	6 元
特种部队	10 元	超级玛莉	15 元	战斧 4 代	10 元	苏丹之剑	6 元	空战克星	6 元	火爆警长	6 元	SD 梦幻战士	6 元
芭比娃娃	10 元	真侍魂	16 元	蝙蝠侠	6 元	光电战机	6 元	武装雄英	6 元	生物大战	10 元	95 迷你赛车	6 元
海豚Ⅱ	15 元	四人组 3 代	25 元	机械战警 3 代	6 元	超级飞狼	6 元	孔雀王 2 代	6 元	双截龙 3 代	16 元	地面大反攻	6 元
森林王子Ⅱ	15 元	对打神龟	15 元	战斧 2 代	6 元	火枪英雄	10 元	联合大作战	10 元	绿狗	6 元	巴洛战士 2 代	15 元
忍者蛙对双截龙	10 元	侏罗纪 2 代	15 元	V 形战机	6 元	摩那哥 2 代	10 元	忍无可忍 2 代	15 元	暴力橄榄球	6 元	F117 战机	15 元
冲破火网	6 元	复仇者	15 元	四天明王	6 元	森林守护神	6 元	美国队长	10 元	露露历险记	6 元	卡通功夫	15 元
辛普森	6 元	世界英雄	15 元	战斧	6 元	魔法泡泡通 2 代	22 元	鲛鲛鲛	6 元	魔法宝石	6 元	外星哥俩好	10 元
音速 2 代	10 元	恐龙兄弟 2 代	16 元	台球传奇	10 元	台湾大亨	19 元	文素赛车	10 元	米老鼠	6 元	新双截龙	10 元
超人	10 元	98 足球	17 元	超级忍	6 元	99 足球	17 元	兰波 3 代	6 元	狒狒传说	6 元	死亡战线	15 元
光之继承者	46 元	真人快打 4 代	29 元	顶级赛车 2 代	10 元	雪山兄弟	15 元	钓鱼王	6 元	天使之翼	6 元	超音鼠画板	10 元
铁拳Ⅱ	15 元	饿狼传说 2 代	25 元	七龙珠完结篇	22 元	DJ 男孩	6 元	小鬼当家	6 元	快打拳头	6 元	M－超人 2 代	15 元
双枪	15 元	美少女战士	15 元	碎烈暴风	18 元	小叮当	6 元	冰上曲棍球	6 元	武士魂	11 元	98FIFA 足球(记忆)	26 元
炮兵大追击	15 元	迅雷行动 3 代	15 元	变形金刚	10 元	泡泡龙与小玻皮	6 元	小美人鱼	6 元	红色战区	15 元	大航空时代	20 元
大旋风	6 元	12 人街霸	15 元	终级战役	16 元	超级排球	6 元	007 情报员	6 元	热血足球	6 元	异形 3	6 元
米老鼠与唐老鸭	10 元	音速 3 代	15 元	音速小子	6 元	超级机车大赛	6 元	主题公园	15 元	武士道	20 元	超级战艇	6 元
BB 鸟与大灰狼	10 元	魂斗罗 2 代	15 元	奥运会	6 元	魔王连狮子	6 元	真实谎言	15 元	蝙蝠侠与罗宾	15 元	真人活动足球	6 元
格斗英雄	10 元	中国象棋	10 元	滚动方块	6 元	割喉岛	15 元	雷电传说	10 元	消失的世纪	10 元	波斯王子	10 元
黑水海盗	15 元	雷鸟 4 代	10 元	兽王记	6 元	音速 4 代	15 元	空牙	10 元	未来战士	15 元	大战争 2 代(中文)	29 元
书中奇缘	15 元	幽游白书	25 元	漫画地带	15 元	街头赛车	10 元	汤姆与吉瑞	10 元	宇宙格斗王	6 元	死亡游戏	6 元
杨家将	27 元	魂斗罗	15 元	实况足球	15 元	暴力克星	10 元	战场之狼 2 代	10 元	地狱火战机	6 元	98NBA(记忆)	23 元

真正 100％兼容台湾主板 MD2 型机内置制式转换卡 NTSC－PAL 制式卡带全兼容，付双手柄，AV 盒，AV 线，RF 线，电源，推广价 110 元，邮费 30 元，质保 2 个月。

配件类：		GB 皮套普/薄/彩各	6/6/8 元	PS 连机对打线	10 元	SS/PS 标准手柄	9/5 元	各种 GB 连机对打线	均 9 元
GB 普/彩/薄/背挎两用包	各 8 元	PS 专用制转	28 元	GB 普薄彩三用放大镜带灯	9 元	PS15 格记忆卡(芯片)	21 元	GB 彩/薄两用放大镜带灯	9 元
PS120B 记忆卡(芯片)	49 元	PS 格斗手柄	14 元	GB 薄/普/彩可充电池组(送电源)	33 元	MD 二型机 AV 转换盒	7 元	SNK/MD 掌机镜面带贴膜	各 8 元
PS 背包	19 元	SFC 多功能手柄	19 元	MD 主机/掌机电源	各 8 元	MD 连发摇杆大手柄	8 元	DC 用 RGB/S 端子线	19 元
SFC 磁碟 10 张起	1.8 元	MD 六键小手柄	4 元	MD 飞行摇杆	18 元	PS 中文金手指卡(送新书)	29 元	电脑用格斗王手柄	39 元
GB 镜面(带贴膜)普/薄/彩	各 5/6/8 元	各种手柄导电胶	3 元	GB 格斗手柄普/薄/彩	5/6/8 元	PS 彩色透明带 VR 双振动手柄	40 元	电脑用月形手柄	39 元
GB 电源普/薄/彩	各 5 元	44 片 CD 册	12 元	SS/PS/ S 端子线	各 8 元	SS/PS 21 针 RGB 线	9 元		

邮购方法：单价＋邮费等于邮购价须从邮局办理汇款，配件和卡带可以混合购买，保价平邮邮费 10 元一个，2 个 13 元，以后每多一个加 3 元以此类推。全部采用防震防砸专用邮箱，无论您身在天涯海角只需到邮局填一张汇款单，写清收件人名址，称心如意的商品就会准确及时地送到您手中，质量有保证，客户有信心，所有卡带配件均有专人负责上机测试后才寄出。

汇款地址：辽宁省鞍山市 302 信箱邮购一部　　邮编：114033　　收款人：王恩超　　电话/传真：0412－6411210

另售地址：乘车路线 603、501、308、28、5 路太平下车南走 100 米，红光小学门前。

广告速递·广告

奔向未来 力创佳绩

广东金安奔力电子有限公司是以奔力牌中英文电脑学习机、电子游戏机、电脑语言复读机和儿童益智产品为主，益教益乐产品的产销一体化专业电子企业。具有雄厚的生产实力、完善的销售服务、优质的产品及多元化的品种，其产品严格通过ISO9002产品质量认证，使我公司在市场上一直保持着良好的企业形象，深受消费者的欢迎和好评。

我公司中英文电脑学习机以全方位、功能齐全的产品，针对消费者不同的需求而度身研制不同类型的电子产品系列，适合各个层次的消费者。而所配备的学习卡，其丰富的学习内容、有趣的益智游戏，使用户寓教于乐。而特新推出带鼠标、16位8兆大容量学习卡的电脑学习机，以其更丰富的学习内容，全新的学习界面，使用户感受windows视窗操作。电脑语言复读机以独特的回放功能、真正高保真电脑复读、全功能循环学习功能，是用户更易更快掌握外语。儿童益智产品为2岁到8岁的儿童提供优秀的家庭教师，提高儿童的学习能力，激发儿童的学习兴趣。

为了进一步满足广大消费市场，我公司特新推出跳舞毯系列。跳舞毯是专为爱好跳舞活动和健身运动的朋友而开发研制的，采用精密的数码模拟电路设计，先进的数字感应技术，真正的8位6键游戏模式，使跳舞游戏更具真实感、更具活力和乐趣。适合家庭每一位成员全天候娱乐活动和健身运动。

一毯在手，其乐无穷。

我公司因业务拓展，现向全国各地有销售实力的经销商，诚征奔力牌跳舞毯系列代理商或合作伙伴。

电话：020－81844734　81912967

E－mail：cavy@netease.com 或 jabl@netease.com

联系人：李水清、黄旭辉

99 东京游戏展全彩画册及双VCD 免费赠送

不能错过的机会

自3月1日起，本刊继春节寒假期间推出邮购免费赠送《收藏纪念》之三、之四后，又推出诱人赠品《99年东京秋季游戏展》。这套赠品包括一本130面全彩的画册和两张VCD光碟。东京游戏展分春秋两次，是日本最有影响的游戏展。尤其是秋季展，因为有年末商战的因素，各厂商又格外重视。为一睹PS2的风采，99秋季展盛况空前。3天时间共有16万人参观，打破历次记录。两张VCD真实地再现了展会实况：宏大壮观的展厅，上百家厂商的展台，游戏，令人眼花了乱的周边产品，展售小姐的亮丽身姿和不同风格，休息廊里游戏迷的角色扮演热闹非凡。许多读者都为不能亲历游戏展而遗憾，这本画册和两张VCD圆了大家的梦。值得说明的是，这套《东京游戏展》定价32元，因为数量较少，这次做为赠品赠送给邮购图书的读者。只要邮购一本25元的图书，就可获赠



《游戏展画册》或双VCD，购书满40元，就可获赠画册+光盘。赠品比邮购品还贵，应该说是空前绝后吧。

家里或同学朋友有VCD机或电脑的读者，不要错过这个机会，一定会大饱眼福的。（详细办法请看第40页广告）

●读者来信对购买《电软》的原因一栏，除限定的几条外，许多读者都说：习惯了，电软是我唯一不看就买的杂志。有的读者说：不看就象缺点什么。西北工大一位大学生说："从初一看《电软》，现在已经上大学了"，这些亲切的话语使我们非常感动和温馨。转眼六年了，许多人从不懂事的孩子已经走上工作岗位。就象浙江萧山一位读者的话："我和电软是五年的老朋友了"，这正是我们的心里话。我也真想对我们可爱可敬的读者说："我们和你已经是五年的老朋友了"，新千年已经来临，希望和老朋友相濡以沫，希望结识更多的新朋友。

●目前彩色GB在日本销量已达疯卖程度，12月一周销量即达35万台，掀起此狂潮的《口袋妖怪·金、银》至99年底已达450万部，稳居游戏发卖榜之首。四月初，我们将会出版一本新的GAME BOY专辑《GAME BOY千年珍藏本》。99年底以前的经典游戏介绍及攻略都包括在内。珍藏本也是口袋本形式，厚达450面，每册定价18元。已开始接受邮购预订。

闯关族的家



今年把"中国电玩榜"的投票形式改成明信片形式，这样做很关心读者，很好，但我有个提议能把明信片改成更好，把一些不必要的项目删去，留一面给电子游戏里大作插画，做得精美些，这样一些不想投票的读者可以收藏，一些想投票的就投，这一定会大受欢迎的，既可以收藏，又可以投票这不是一举两得吗？

我希望本刊加一个栏目，GB专栏，介绍一些最新的GB游戏，写一些GB大作，新作的攻略，这一定使本刊更加受欢迎，因为GB是现行机种中不亚于PS的机种。专栏的名字可定为《GB天地》、《GB道场》等。

广西　欧晓峰

GB迷们的要求有一定的代表性，我们已经准备在杂志中，增加GB游戏方面的内容。至于是新辟栏目或是以其他形式满足大家的要求，还要同广大读者商量。也请GB迷们踊跃投稿，特别是关于GB的游戏评论和攻略稿件，众人拾柴火焰高嘛。

近来看到某些读者批评贵刊变得无特色过于圆滑世故，其实变得圆滑世故就证明贵刊已经逐渐成熟，甚至有些老练了。创刊初期，我一看贵刊就被深深吸引了。但经过那件事后，贵刊的确有了巨大的变化，我感觉到贵刊正在努力探索新的道路，既不犯规又能满足读者的道路，在这期间我觉贵刊变得十分沉闷，但我没有放弃贵刊，因我相信你们。熬过那段时期后，贵刊开始成熟，近来看贵刊时，我又有种重拾当初那种感觉的感觉，尽管味道变了，但只要觉得8.40元掏得值，那就

足够。一块棱角分明的石子从河的上游冲到下游，会变成一块圆滑的石卵。我并非鼓励贵刊以不变应万变，因不变就没有发展，没有发展就相当于倒退，最终导致灭亡。我觉得贵刊的大方向是找对了，至于道路怎么走，还得慢慢摸索。无论如何，我都会支持你的。

广东　张浩泉

承蒙张浩泉读者的错爱，众小编难免心下窃喜。其实无论哪家报刊都离不开铁杆拥趸。如同一支球队，有了铁杆球迷，不一定成绩就优秀。小编们也不会为此沾沾自喜，而误了锦秀前程。

很高兴又在《电软》上看见了SS的身影，有多久呢？大概就是从世嘉宣布土星“下岗”那时起吧。《电软》上便很难再寻到有关SS的消息，读者们也不止一次地提出提议，这次的文章是对广大SS玩友们的一点安慰吗？我也极力反对贵刊这种“墙倒众人推”的作风，毕竟SS是伴随我们走过一段快乐时光的功臣呀。就本人来说，自从有了PS也没有冷落SS。出勤率最高的要算《超级机器人大战F·完结篇》和《樱大战》了，这些都是我们怀念土星的理由。是理由，但不是唯一的。

云南　一读者

我惊讶！不知什么时候起《电软》成了格斗天堂，莫非认定广大玩友全是格斗高手，满篇的连续技和心得体会，与其说是经验交流，不如说是纸上谈兵罢了，我还不如去看武侠小说来的过瘾，来得爽快。

我再惊！彩页不是很吃紧吗？为何每期都有一个格斗人物介绍的东东？一面彩页全是电视低分辨率画面，让我们看什么？一个人穿多少件不同的衣服？在几代里穿成什么样，一代里系根皮带，三代里没系￥%（#—！…～，然后就是放几幅超杀画面，还是那句话，以电视机的分辨率，哪有精彩可言？老说彩页如何如何不够，若是这样，再怎么着也够不了呀！！

原来我最喜欢的龙哥热线，现在成了制造近视眼的标准栏目！小小的字，谁能看清楚？不如你们再配套卖点儿放大镜，准能赚一笔！原来在信件的后面，还加上点众小编的几句批语，现在可到好，不管是批评还是表扬，一律是“聋子宰猪——没听见哼哼！”你写你的，我照登就成了，好像不是给你们发的信一样。怪！

一般给杂志来信，文一点儿的都爱说贵刊，我看贵刊才是真正的“贵刊”，“为玩友着想，宁“死”不加价”的誓言不知飞到哪里去了，每本8.6RMB的价钱……当然了，也许你会说，物价提高了，纸价涨了，杂志自然也要提价，但是，凡事都要比，你们对比一下市场上其它杂志的价格，回过头再看看你们的价钱，有些贵？不是吗？更不用提那些送光盘，送软件的了。

还有，你们难道不觉得自己的路越走越窄吗？抱死电视游戏不放，市面上的攻略写的差不多了吧？现在写的游戏，我连买都买不着，真找到了，却又拿着攻略发呆，该写的没写，不该写的一大堆，要玩游戏先要把日文记熟，光是地名我就得在游戏中找半天，攻略中竟然没有一个中文对照。

最后再说一点，在网络如此普及的今天，贵刊竟然没有网页！！！只能用书信联系，还是真原始！

得了，说了这么多，我估计，各位看完后，快把我骂死了，还是那句话希望你们努力努力再努力，路还很长……

北京　老郭

看了老郭的来信，总的体会是恨铁不成钢的意思。对于读者的意见，只用虚心接受这类老生常谈，恐难以让读者满意，且有“蒙混过关”之嫌，还是按你老郭说的努力努力再努力吧。至于你提到的联系方法，杂志去年就在目录页公布了E－mail地址：vgame@public.bta.net.cn。也许位置不醒目，有的读者没注意，这里我代表众小编表个态：一、热诚欢迎广大读者对杂志批评指正；二、希望大家通过E－mail投稿和来信联系。

在以前，至少还有小编们风趣的言语、不拘一格的文风，至少让读者看了之后觉得十分热闹。而如今，“不按常理出牌”的风格别人学会了，自己却忘了。别的杂志文章变得风趣、生动了，而贵刊的文章却越发变得平淡、枯燥了。毫无疑问，小编们变的是越来越圆滑了，变得不敢说话了。一个个似乎只想默默的发“光”发“热”，只可惜这“光”这“热”没人能看见，没人能听见，也没人能知道。然而，读者要看的是编辑们的个性，而非你们的“深沉”。

《电软》的社论、特稿一向很有价值，以前是这样，现在也是，只是现在的社论有些不够深刻，缺乏深度，尤其是在KEN走了以后，这种现象尤为突出。特稿一直都很好，只是很有必要对其中的专业术语做极为详细的注解，我们这些玩游戏的还没那么高深、专业的知识。另外，麻烦编辑们回忆回忆以前那段困难重重的时光，电玩杂志还是激进些好，还是有个性的好，本身在中国玩游戏的人或多或少都有些激进，激进的读者肯定不喜欢软绵绵的没有个性的杂志。

山东　血狼

血狼先生（这样狠巴巴的名字不会是小姐吧？）信中提出的建议很有代表性。对于一些冷僻的专业术语我们比较注意解释，但有些比较常见的术语可能被忽略了，造成部分读者尤其是新读者的不便，深表歉意。今后我们会加强这方面的工作，也使大家能掌握更多的专业知识。

彩页的问题很多人提出，但贵刊似乎不在意。“大墙画廊”黑白版增加了，又扩张到彩版，不能否认给众多爱好绘画的玩友们一个舞台是好事，但每当中插里整页的大幅并不怎么好看的作品与“色廊”“黑廊”中平庸甚至庸俗的搞笑一同出现时，我觉得很讨厌！在目前彩页仍算是“奢侈品”的情况下，我强烈要求取消“色廊”，但可以不定期刊登一些优秀作品。同时，像“FF之未知世界”这样的“配图文章”，有必要作在彩页里面吗？互重郎和广井王子与之有什么区别?！可以说，99年至今，贵刊每期都至少浪费两三个页码的彩页，毕竟这是一本以黑白为主的杂志啊！彩页能否珍惜一点，编排能否用心一点？建议：多介绍一些游戏广告

和海报，这样就算占整版也值得，因为那是艺术品！ 甘肃　读者

彩页是杂志的门面，要求精益求精不为过分，在内容方面究竟要登哪些内容，若是讨论起来竟是一个大题目。就如游戏广告、海报有些确实精美，但美味吃多了也会令人生厌，更何况还有为日本厂商做“托”之嫌，真是挺难的。

你们介绍的游戏确实不少，但大篇的游戏攻略，总喜欢断断续续，有些一等就是大半年，我知道你们有难处，现在游戏那么多，不可能全都详细介绍，但一些经典而且好玩的游戏真的应该好好写一篇攻略，别断断续续的(要及时喔!)，对那些来不及介绍的游戏可以只说一下玩家在游戏中可能遇到的问题。(我认为最大问题还是语言，那贵刊就作些解释工作吧！如：菜单指令重要情节，关键物品)

上海　喜欢

看了千禧年第一期杂志闯关族的家中叶伟先生的看法，本人觉得也有同感。94、95、96三年的杂志，可以说是群雄逐鹿，FC、MD、SFC、ARC、PC各占一方天地，“家”虽不大，“业”却不小，包容整个电玩世界，令我大开了眼界，认识了另一方天地。在此期间虽也有次世代的消息见于其中，但比例及内容调整都很好，也使我等玩家了解到了电玩界的发展方向及主流。而到了97、98年，杂志成了SS、PS专刊，其中更偏向于SS，其它类的文章除GB偶有露脸外基本绝迹，令人甚感诧异。99年的杂志更是成了PS专刊，并夹杂大量格斗研究的内容，令人看多了更感乏味，不知贵刊在走哪条路。

山东　倪志军

我想提提自己的几点小意见：1.《电软》在内容上应该改革一下：以介绍游戏为主；其次应多些介绍游戏机的性能及操作，大力提倡《科普园地》栏目；尽量少登广告。

2. 封面也应改进一下，因为近几期的封面总是让人感到是随手画的，远不及98年那几期的好。

3. 杂志最好是全彩页化，这样更有珍藏价值。

4. 设立一个“读者信箱”栏目，让读者有个互相交流的地方。

广东　赵李刚

“杂碎” 评杂志

●听说老D总是“便秘”，让他玩玩KOF一定泄愤(粪)。 梅州　伊春

●乌鸦乌鸦叫呀叫，乌龟乌龟爬呀爬。 北京　吴洋

●最好能开个数、理、化一角，既便被老师发现，也能有个掩护。天水　石磊

●杂志内容充实，读完心里充实，边吃边看肚里充实，只是钱包……

湛江　吴怀中

●老妈抚摸新千年第一期封面良久，感叹道：“好久没见红宝书了”

莱芜　田耕

●酷酷的封面，漂亮的彩页，实用的内容，轻松的风格，幽默的语言，还有，恐怖的广告…… 吉首　孙煜

●《电软》化学方式程：PS+DC+GB+……DC 8.40/读者《电子游戏软件》。 安徽　黄恭鉴

●为了“地下工作”的环境需要，GAME BOY是最合适的武器。

上海　蔡斐

●能否开设“游戏秘技责任板”——请王海“秘技打假”。 佳木斯　王洋

●设“都来骂”栏目，让读者狂泄对杂志的不满。 徐州　赵光耀

●新千年封面红得酷呆，是不是哪位小编入党了。 南京　伊翼

恶趣味

●铁拳3：拳不离手，曲不离口，多加练习，才能烂熟于心。汕头　许少峰

●口袋妖怪金、银：新瓶装旧酒，但味道真不错。 永嘉　黄陆瑜

●格兰蒂亚：没有“丧尸”的恐怖感，每个画面都洋溢着童话般的色彩和美感，是另一种享受。 嘉兴　黄卓苗

●FF Ⅶ：现实生活中有许多虚幻，虚幻中交识着现实生活，玩过FF Ⅶ，现实与幻想之间的界限我早已模糊。

克拉玛依　李程瑜

●实况足球4：明星中怎么那么多闪亮的光头啊！ 吴川　钟极

●合金装备：所有准备从事间碟活动人的必修教材。 儋州市　付厚忠

●生2：训练你对抗“恶心”的极好教材。 上海　王佳陆

●我终于拥有了日思夜想的法拉利跑车(就是价值400万人民币的那种)，不过是在《极品飞车》里。

侯马　钟贵宝

●生3：快配上震动手柄，保你心惊胆战一个半月，爽死！ 合山　李菲

●生3：追踪者长天长啸之态，酷似暴走八神，也许个性使然。天津　王伟

●大航海Ⅳ：我将成为中国第二个郑和。 沛县　许晓辉

●生2有个“豆腐”，生3是否应该有“冻豆腐”，“臭豆腐”之类？天津　尤佳

●冬天屋里冷的话，不妨跳跳《颈舞》取暖。 上海　秦朝斌

●玩“最终幻想”竟达250个小时，人称“二百五”。 中科大　魏春晖

●KOF97：春风吹，战鼓擂，我的八神怕过谁！ 哈尔滨　杨林

●口袋妖怪·金、银：因记忆电池没电，一夜间，120多只怪兽全部逃走，那感觉…… 宿州　田振宇

●口袋妖怪·金、银：要是真有精灵球的话，我真想把邻居那只哈巴狗收进去。 韶关　赖冰

●口袋妖怪·金、银：GAME画面好坏并不那么重要，最主要的是创新和创意。现在游戏最缺的就是点子。佚名

●SD高达：没有枪，没有炮，敌人给我们造。 重庆　彭征

龙哥热线 ●虽然我的 DC 到现在只有一片，我也不后悔，因为我的 SS 就是被盗版片害死的。而且只有一片也不错，因为愈玩愈熟、愈变愈厉害，所以我支持正版片。（MINA）

●龙哥，一般有电学知识的人都知道功率为 300VA 的变压器体积会有两个饭盒那么大，而你回答一个玩友的问题时却让他检查电源功率是否达到 300VA 的大功率，这启（岂）不是非常可知？还有你说 DC 在日本到今年能卖出 150 万台，可是就我所知现在日本就已卖出 160 万台，所以我怀疑你的新闻来源。再有，我一个月给你写三封信，可你一封也没回！①DC 有无型号之分，若有，哪个型号好。②DC 美版和日版的软件是否通用，周边是否通用！③为何沈阳游戏专营店里卖的 DC 机上的号码和盒上的不一致，这是否意味着二手机？④DC 最初的死机毛病现在是否已经改好？⑤DC 大约多少个游戏？（沈阳皇姑区 唐桥远）

非常感谢。300VA 功率的电源体积并不很大，用它可以带动一台 DC 和一台 SONY21 寸 145W 彩监。关于 DC 销售台数，为了避免给读者以假像，我是将手头的情报分析后再加以向下修正。①DC 有型号之分，但不同型号质量一样，并不存在优劣问题。为什么会有型号之分？因为 DC 的生产厂为提高产量，和世嘉一起对流水线进行优化，所以新型号 DC 既提高了生产效率，更可保证质量。争取下期图解 DC 生产过程。②美版和日版 DC 暂不能通用，但据说有美国周边商生产出一种 IC，加到 DC 机里即可欧美日版通吃。周边应当能够通用。③你错了，那种情况并非二手，恰恰说明这是标准水货，此乃走私过程中，为了便于运输而采取的种种办法，反倒是全新主机。这么说吧，因为 DC 玩家不像 PS 那样多，而且一般都是有些经验的玩家才会较早更新主机，加之 DC 都是正版，所以，还远远没到 PS 那种混乱的地步（如：拆换光头甚至主板、假冒型号等）。现在 DC 有了亚洲区中国大陆版，玩友可放心购买，这些主机全部是由授权代理商批发，是行货、正货、日本原厂制造的大陆版 DC（外包装上有代理说明和详细的日本制造厂名称，说明书亦为中文）。④只要用上“饭盒电源”，尽管连续 8 小时开机，莫要含糊。⑤140 个左右，有不少适合中国玩家的大作。

●龙哥，第一次写信，请多关照。①GB 的照相机和打印机是干什么用的？②小弟最近得到一台 3DO，但无软件，问市场上还有无 3DO 软件，哪里去买？（正版）③PS 游戏碟划伤能否用修复机来修（划得挺厉害的，不过没透膛）④祝龙哥龙年好运，小弟告辞！（山东济宁市中区一中 阿鲁）

①难道是截图用的？没太留意这种东西。估计“照相机＋打印机”是透过 GB 将玩家的头部影像跟游戏合成后再打印出来的东东。②3DO 是贵重之物，软件难寻矣（请加倍加倍再加倍地留意“广告速递”，近期不少！）。③不值当再修。④也祝玩家好运。

●最近我买了一台 9002，但我家的电视没有 AV 端子接口，电视机后面只有一个可插进的接口，用了制转器（制转没有问题），可是没有颜色，应该怎么呢？（郑州市中原区二砂中学 侯嘉）

2 字的 PS 是法国制，所以转不过来。你只能换电视。

●Spike Out：如此爽、如此 COOL、如此牛的好游戏为何不介绍？此游戏移植家用之日，就是我买 DC 之时！（北京燕化 王文涛）

该游戏制作人是名越稔洋，原 AM12 研部长，现为（株）SOFT R&D #4 的部长，他在日本举行的 SPIKE OUT 大赛上指出，2 代推出 DC 版！现在的街机是“FINAL VER.”，2 代遥遥无期。现 SOFT4 研旗下拥有足球三船氏、VF 加来彻也氏等名手。Spike Out 在日本拥有持续人气，较能吃币，MODEL3 STEP 2.0 四联通信。玩这游戏主要看翻版时间，不看分，比赛时四人一队，从头杀到尾 40 分钟。



←世嘉的这位大哥一向很酷，出了名的。

●请问动画片的剧场版是 TV 版的压缩，还是补充？是否买了 TV 版就无必要再买剧场版，OVA 呢？另外，PDA 如此耗电，一颗五块钱的 2032，一装进去即显示电力不足“ ”，开不到几分钟就没电了，大概要多少钱的电池才能与之配套？提点小建议：贵刊可以定期或不定期地向读者介绍一些游戏的音乐或精（经）典的动漫画，相信是三栖人的，都会支持该栏目。该死的龙哥，你要是再把我的信拿去擦鼻涕或当厕纸，我就……（厦门市双十中学 GAINAX）

①一个题材没有必要花两份铁去买，从字面上猜测 TV 版似乎长许多。②几分钟没电？是假冒的名牌扣子电池吗？五块钱能买到 GP 牌，但十元钱就能买到顶级的松下牌，万胜牌一个只需八元钱。没有更贵的了。所以我怀疑你的 PDA 是否使用不当。③莎木的限定版非常好，有张音乐 CD，看过 VF3TB（DC 版）附带的那张特殊碟的人应可体验到其音乐的厉害。同样，看过 D2 体验版的朋友都知道，“PROMOTION MOVIE”中的电声乐很劲，配器佳，尤其是贝斯，与高品质画面中柔弱但坚强的罗拉相得益彰。完全是饭野贤治自行作曲编曲，此人不是假天才。D2 的企划、剧本、音乐、监督亦均由饭野统揽。日本常发行游戏音乐 CD，D2 就有 N 种，而我们近来似乎也有专卖店想要替玩家造福了，专门有游戏 CD 卖。

SS 上有个三合一街机怀旧集，就是带 OUT RUN 的那个，OUT RUN 的 4 段 BGM 是公认的经典中的经典（不妨使用监听器欣赏），日本常发行该游戏音乐 CD。另外 PS 爆走艺术卡车中的老百姓演歌据说也很不错。好听的音乐在于玩家自己发现，别人推荐的未必对你心思。



↑D2 的 4 种 CD 之一

●龙哥，新年快乐！①我 98 年买的 SS 使用至今一切正常，但从 99 年 12 月开始，每回开机都需重新设定机器系统语言及时间，检查电池，有电，上次存在机内的游戏记忆也找得一，这是什么回事，是千年虫吗？②记忆卡的插脚断了一根，可修补吗？以上问题不多不难，愿龙哥能耐心解答，谢谢。（武汉 易波）

①有电也得换电池试验，肯定是电池问题。世嘉早就正式向玩家宣布，DC 和 SS 将安全度过 2000 年。②视损坏程度而定。

●想来清高的龙哥你也无法了解中国的盗版市场。FF7 在国内曾经有一批盗 4 碟的，第一张是国际版，2、3 碟是普通版，第 4 碟是资料碟（无关紧要）。你老兄回答海南刘赤火读者时可没讲清，他买的就是那批货。这完全不关记忆卡和机子的事。是 D 版商坑人，唯一的解决方法是再买一套 FF7 国际版，或四方求助凑齐第 2、3 碟，每张碟演示时应有 INTER 字样。（徐州 刘亚男）

●龙哥，第一次写信。①我的土星是亚版 HST-3220，印尼产白土星，放盘以后，总会有沙沙响的声音，我怀疑有问题，把 SS 封机，依看怎么办？②我省吃俭用，用来买 DC 和 VMS，你认为有什么看法？③SS 在游戏结束关机后，电源插头一直插在电座上，不知可行吗？（上海普陀一个绝对世嘉支持者 孙卓）

①依说的“沙沙响”难道比 PS 玩友提到的“嗄嗄声”还骇人？不必担心非异常响动，PS2 也得有读盘的声音啊！若声音很大那只能是磨损的原因，除换光头外很难解决。②苦尽甘来。③还是拔下来为好，虽然长时间插在电座上的 SS 小变压器也不会过热。你买的“99 秘技宝典”今天还未收到，一定要打发行部电话（010）67152757 查询，或来信说明，信封上请注明“发行部 收”、“查询”。

●数字小游戏：CSK·SEGA 集团 DREAMCAST 主机全球销售量已突破 500 万台（1 月底）。北美 200 万↑，亚洲 200 万↑，欧洲 100 万↑。日本 4 家工厂的生产线正处于“必死”状态，东南亚和美国的工厂已投产。所有工厂的 DC 一律以欧美市场为优先（全力增产后的出荷量为店头报数的 2/3，还不算网上预约数）。DC 在全世界大 BEAT 令世嘉股票被尊为“绩优股”。目前每台 DC 世嘉倒贴玩家 2000 日元，月产 50 万台，6 月时将可月产百万，成本打平。

●①我的 PS 开机之后在机内电源部分发出“吱”的声音(1.5 米很清晰),何解?PS 在读盘时,有时光头会“啪”的弹一下?何故?②PS2 对不对应现行的 PS 振动柄。(通州市扑克牌厂 董晓松)

无法判断。若还能玩就将就着玩,不行就花钱去修。

●龙哥,SEGA 在美国不是早已被美国玩家忘记了吗?(PS 迷)

一说为当年 GENESIS 在美国是无人不知,SS 虽折戟却出了奇地完全没有影响到 SEGA 声誉,如今 DC 成为“社会现象”,意欲东山再起,有利因素很多,首先就是 SEGA 在欧美的名牌效应。

●我是 5903,98 年底买的,最近有点儿问题。在玩游戏或放影碟时,前 30 分钟左右一切正常,但时间一长,机子工作就出毛病,读不过去,好像是放 VCD 出现“马赛克”一样,直至死机,每碟如此(碟都是好的)。据“精通”之人大检查,说光头和主板均无问题,但具体是哪一部分出问题,也毫无知觉。望龙哥给予指示,解我心头之患。另,5903 在放盗版 VCD 时对机子本身是否有伤害?此机体内是否含有纠错功能?(江苏宿迁市 蔡苏北)

①实践证明 5903 有问题。功能多的东西可靠性本来就低,不按规矩使用,出现问题的时间还会提前。请人查查光电管部分。②有严重伤害(真的不开玩笑)。③毕竟不是 VCD 机,等于没有。

●龙哥,我有一个问题想问你好久了,那就是我们玩日文 RPG 游戏为了什么呢?我几个月前我玩 PC 版“仙剑”时,觉得以前的 RPG 都白玩了。而我那台 PS 的 RPG 游戏全都是日文的,玩的时候只能靠攻略一步步的玩下去,很多还没开始就厌烦了,就连 FF Ⅷ也不例外,唉,无法理解游戏中的人物对白,无法体会游戏的内涵,倒觉得不是在玩游戏,反是被游戏玩了。班上许多同学都这样认为:PS2 出了没什么了不起。大家都宁愿明年高考后买一台电脑。①为何 PS 只有三国Ⅴ一个中文版,以后有没有可能出现中文游戏呢?(本人对光荣情有独衷,因为它的游戏中汉字不少,如“西游”)②SS 有何中文游戏的消息请及时向我们读者报道,可玩性是非常大的。(茂名一中 高三<1> 陈理国)

高档机的游戏都是配音,更什么都不懂了。以你为例,是否有些赶时髦的因素在里头呢?要么你很喜欢 RPG,要么你懂点日文,否则就是被游戏玩。①②玩盗版就不要指望别人出中文游戏。

●龙哥,祝你少长白头发,成为一名有学问的人。①梦游美国 2 会在 DC 上出吗?②光明力量系列续作何时在 DC 推出?③樱大战 3 画面是 2D 还是 3D?(北京 11 中初三<4>班 张利欣)

练过字?①不会。那种游戏还是打街机比较好。倒是 DC 赛车新作 SEGA GT 目前在日本和港台人气渐盛,大家都在谈论这个画面非常厉害的游戏。②个人认为不会再出现,除非美国玩家要求制作。③樱大战 3 采用先进的 3D 人物和 2D 动画融合的手段。

●龙哥,我父母厂子不景气,已一年没发工资,但他们却花了一百多元为我买了原装彩色 GB 卡“心跳回忆文艺篇”(1999 年 8月),可当我元旦前夜再次 PLAY 她时发现以前的记录全都没有了,我凭我十年游戏经验确定此卡电池了,但拿到专卖店去换电池,可 BOSS 打开卡后却告诉我此卡电池被点焊上了,他们取不下,也不知怎么取下来,这件事使我十分伤脑筋。我不想让父母认为此卡已经 GAME OVER 了。(湖北襄樊 程功)

没想到 GB 卡的制作工艺如此之差。若电池被焊上(难道盗版之人就这么狠心?),你只能请专业修理电器的人士视具体情况用小烙铁把焊点给熔开,换了新电池再重新焊上(如果不这样,想来电池也无法固定在卡内,否则盗版商就不致出此下策了)。

●给 1 期第 5 题:主角在未来**シゲール**剑术道场与人对话后,在宿屋里休息,梦见往事,醒后可得到称号及“冥空斩翔剑”(在 HP 呈红色,TP 为 POWER 时,同时按□○×/耗 100TP/收招慢)(武汉大兴路、长沙夏军等)

●我们是 FC 的天堂:重庆市綦江县齿轮厂子弟中学初三(1)班,FF3 玩友可打电话 023-48640490。●FF Ⅲ和其他 FC 问题 to:广西柳州第六中学初 98(6)班,凌维丰,545005。

包打听&包回答

欢迎来信提问,感谢全国诸位“包回答”

①SFC“超级大金刚 2”:我已打到第二大关,就是火山那一关,其中的过了汽球的那小关后面的那一小关(估计如果再过此小关,就该和 BOSS 对战了)。此小关我过了路途的记忆“星桶”,再向前吃到“O”字母,后看见一个有“老鼠”图案的箱子,向上又可到一层,有个加“猩猩”的桶,上层有 2 只“马蜂”,到这里便再也找不到出路了,而且也不能回去,简直是求生不得求死不能。本人的字不是很好,加之语言组织混乱,还请龙哥谅解。99的选人画面十分令人失望,是 ZERO3 的翻版,人物日益卡通化,SNK 好的不学,取其糟粕,去其精华,看到大门等人不让出场已是失望,见此画面又是失望…其实我也爱玩 RPG,但现在感觉 PS 上的 RPG 虽好但看不懂(抱着攻略实在没劲),PC 上的虽然看得懂但真没劲,辐射 2 和博德之门都汉化(天津 臧炜)

②FC“DQ4”:第三章,已取得**てつのきんこ**,也替**ボソモール**的吟游诗人送信给了**エソトール**王子**モニカ**,**モニカ**的回信也已送回。**ぎんの女がみぞう**也已卖给**エソトール**的老人,之后便无所发展。①如何继续游戏?②**てつのきんこ**有何用?**うまのふん**有何用?③去哪里找“天空之剑”。(北京十分喜爱 DQ 系列的张鹏)

③SS“天外魔境第四默示录”:游戏已进行至亚特兰大(有电视人的那个城市),在看守电视人表演后,如何将游戏进行下去?右上角屋中之人提供的密码有何用?(上海石化辰凯花苑 方秉斌)

④贵刊已经很久没有登 FC 的游戏了,像 FF3 这样的游戏怎可不登!?:游戏前期,行进到一座山上,遇到一只大鸟,好像是 9 贵刊 9912 期彩页介绍的“巴哈姆特”,怎么也打不见,是否可以收为“召唤兽”,如何收?(唐山 齐爽)

⑤急需“幻想水浒传Ⅰ”的金手指密码,望金手指高人寄至:武汉市武昌区石灰堰 174 号 李萌,430060。本人感激不尽。

⑥SS 光明Ⅲ剧本 2:多次游玩,只有一次在打完救出神子那关后,就看到船长救出掉入瀑布的**エキュアル**将军(未接其他记录)。由于在下想将剧本 1~3 连在一起重来一遍,可接剧本 1 的记录打了三遍也没看到将军被一幕。问题是不救出将军,剧本 3 中他能出现并加入吗?在第几关?或怎样救出将军?(沈阳铁西区 陈冠吉)

⑦PS◆“幻想传说”最终 BOSS 到底在迷宫的什么地方?◆“浪客剑心~十勇者阴谋心”美浦的溪谷中忍屋第二层找不到暗门。(武汉江汉区回龙巷)

⑧口袋妖怪.紫:打第三个头目即取得 01 号秘传机器后,进入 BOSS 文章,打败三个手下,有一道门堵住了我,怎么也打不开。我急坏了。(吉首 周锋)

⑨SFC 系列:◆“大盗伍佑卫门Ⅲ”,我得到 8 个密码,不知拼凑顺序。◆圣剑传说Ⅲ,已进行到“上の大地”,将妖精村的刺猬赶跑后,就发展不出情节了,只能看到布拉米兽在森林里飞来飞去。(天津汉沽区河西三明里南一段 70 号 李卫祥,300480)

⑩PS 幻想传说:主角的次元斩怎样习得?本人已是第三次打,至今也没习会“次元斩”(90 小时战斗 N 次不装备指轮的主角 HP、TP 全满的赤峰 YHK)

11. FF Ⅴ:PHOENIX 之塔怎样进入?海底有一个塔底有一块魔石,怎样取得?(RPG 迷 重庆市彭水县彭水中学高三(4)班 彭路,409600)

●给第 1 期(第四问)民航学院苍翼朋友:◆那不算问题。厨师说的日文是表明某种菜还不够,只要坐上飞船,把以前去过的各地全部再去一次,只要见到鱼、肉、收蛋以及蔬菜之类的,每样都买几样即可。◆六十层魔塔的实在太多,但最主要的有 26 层强力护手(拿钥匙后,半分钟内与魔法师打一次),33 层防护盾,38 层 GC 魔杖(与蓝色魔球连打两次),45 层最强之剑(按断蜴人、黄、白、黑、蓝战士的顺序打,最后开宝箱),48 层 RC 魔杖(按左下、左上、右上、右下的顺序在墙角各等 10 秒以上),52 层黄金盔甲(把竖墙全部打下)、58 层 BC 魔杖:有蜡烛处由上至下各跑两次,60 层救公主后可得强力魔戒。(沈阳飞机制造公司 朱志明、另感谢遵义航天中学陈斌)

●给 1 期芜湖一中曹(冲)读者:FC“DQ5”应为 FC“DQ2”汉化版本。①拉格斯还在贝尔伯镇(地下城镇)中的地牢中。用金钥匙和牢屋钥匙打开门,右边空无一人的房间内,在东边的墙上,由上向下数第二格有一暗门,拉格斯便在其内。②公主到 23 级可修得“开门”,耗 MP2(可开除水门外其他门)。如得不到钥匙,便无法继续游戏。(北京十分喜爱 DQ 系列的 张鹏)

●给 1 期常州石小敏“怎样找暗の精灵”:去到那个很大的大厅后,踩下大厅右上和左下角的机关,使其发光,然后站在大厅中央的石盘上等待三十秒,大门便会打开。这是文字游戏。在里面可以找到暗の精灵,和它立下契约,当然,必须先找到那只戒指啦!(广州市珠海区万寿路 75 号 705 **フイリア**,“宿”、“幻”存疑玩家请来信,510230/龙哥非常感谢广州董剑!)

●给 1 期“精疲力尽”的 SNAKE:在剧情模式中以 HARD 以上难度爆机并取得“FOX”或“BIG BOSS”存档,此时 C 盘中便可进入忍者模式。(精神百倍的 SNAKE——来自山西忻州市)

●小弟多次寄信，均不见答，不知是我文笔太差，还是龙哥真的聋了。①SNK 网址？②NGPC 的屏幕和外壳中国有售吗？哪有？③一套 DC 几钱？（为买下新款 NGPC 而找便（遍）北京的张田）

①http://www.neogeo.co.jp/ ②这些周边对占有率相对较低的 NGP 来说是不太现实的。③硬件不贵，关键是软件。玩正版的人，要么交换、买卖二手碟，要么将买新碟的时间向后推，即可节约资金。一机一牛二柄二碟二卡，少说得 2500 块，确实是笔挑费。

●我有 GB 光机和彩机各一，一直在用充电电池，近期发现以下恶毒症。①彩机关机后，残影极为严重，有时长达二、三十秒不消失，但游戏过程中严重残影现象消失，何故？②GBC 是只改了彩屏还是主频也提升一倍？③GB 机的按键及方向不灵，哪里可修？④光机灯光极不稳定，灯光开关不灵，怎么办？（武汉 FF Ⅶ）

①残影是什么东东？是电容放电的黑线吗？若游戏时稳定即暂无问题。这充电电池的大电流果然存在隐患。②主频？不能说彩机屏幕没有了活动块儿的残像，就是“双频”。③自己清理或修复即可。④“功能越多越不可靠”，是经实践证明的。并非所有问题都能“一修了事”，你这问题可能比较烦。哪里去找配件？

●龙哥，我是玩 N64 的。①邦谷碟机不知怎么就死机了。按照步骤我打开光碟机和 N64 主机，为了找到赛车游戏（因英文羞涩），所以当一款不是赛车游戏时，其游戏画面已出现，我很快关掉重新开启找。连续几次，机子就没有了反应，画面上显示“NO CD”。不知这是什么原因？随后，我又拿去修理，不但没修好，反而连放 CD 的盒也打不开了。②我的 MD 掌机借给朋友玩了几天。拿回来后，发现调节明亮度的齿轮没了。打开游戏机，只听见游戏的音乐声，却没有画面。这和那个齿轮有关系还是有别的什么原因？另外我觉得你刊趣味性减少了许多，N64 的游戏很少，如果不愿意长篇介绍，也可把任天堂 64 出品至今的游戏题目列一张表，只需一张约的 1/3。（江苏宜兴 失鹤强）

①还“不知怎么”哪！？连续开关机，导致机器坏掉，能不能修好还是一回事，请电器修理高人给看看吧，不要找专卖店。②你愿意借别人，我有什么办法。③GB、N64 的游戏多数面向小朋友。

●我已试过 4 盘口袋妖怪单卡，无一好使，问题是把ボックス变为其他数字后，在多个ボックス后出现圆点，把妖怪存在ボックス 2－7 中后再提取便出现花版了，所以只能扔掉变身后不喜欢的妖怪。合卡则无事。（抚顺十二中高二<5> 李然）

因为 GB 卡带都是盗版的，所以难免出现问题。

●说起来真不幸，我如此热爱游戏，老天却这样对我。一个学期以来，每天省食减用，存了一台二手 PS，却不能正常游戏。毛病真是怪，用制转配老“北京”，图像死活调不清，可频场却没问题，如果用 AV 线配全制式彩电就没问题！找人去修，人家说少了几个集成块，没的修。请问龙哥，还有的修吗？把老“北京”改成全制式有可能吗，约多少钱？（天津忠实读者 李轩）

你的老“北京”恐怕只有“RF 输入”吧？与其加装 N 制及 AV 输出（300 元左右），不如直接到你市海河电器城三楼那个二手日本电器交易中心或塘沽洋货市场去寻找索尼 RGB 监。考虑到你经济能力有限，我劝你别太勉强。可去街机厅打鼓、弹吉他散散心。

●我的 PS 没用木箱装，从家寄到部队，结果损坏。我去老板那里修，花了一百元，仅勉强修好，老板说完全修好要花四百元。看到 9912 期你的 DC 从 60 米处（编者较然）高度摔下都未损坏，原版盘被摔得粉碎而我的盗版盘良好如初，我只想问一下 PS 机为何如此不经摔。仅修一台摔坏的 PS 机就要花四百多元，我是否被老板狠宰了一刀？另：老板说我的 7501 是 5501 改装的，和这有没有关系？（中国人民解放军海军 37878 部队 陈读者）

花 400 元修 PS，这一刀从前心穿过后心。DC 制造过程的第一道工序，就是在主板下面加一层缓冲材料。今后会介绍主机是如何在流水线上被制造出来的，敬请期待主机在车间里的样子。

●你刊说索尼的三大代表产品是：收音机、随身听、PS 机，中央 2 套“经济半小时”说是：手提电脑、电视机、PS 机，出井伸之亲口对记者说的。你们总是出错。（天津永远支持 SONY 的王伟）

还真是我们弄错了。不过，比起某报将出井误认成大贺，我们这错误还真有点儿冤。记住，出井社长说的那绝对就是真理。

●龙哥，看到前几期杂志上玩友讲玩游戏时电视画面有些偏左，我家也是。我特地把电视给拆下来，找着两个旋钮，分别是 FOCUS 和 SCEEN，请问是不是可以调节画面的，哪一个是，请龙哥一定要回答，我可是把电视拆下来的！PS 火牛怎么老是嗡嗡直响，对 7000 型 PS 有影响吗？（南京虎踞龙盘友好大厦 何杰）

呀！是地磁影响吗？八成是 SCEEN，你找专业一问便知，可别乱动哦。火牛也有“嗡呜”声，其质量也太差！对 PS 不利，速换。

●NGP 不是要以中国为主要市场发售吗？现在怎么……？广告上的也太贵了！用贵刊伊妹儿发稿子可以否？（通化一中 王乐）

①注意近期彩页广告。②发稿子可以，但问题最好来信。

●我们是湖南衡阳铁路一中高 201 班（邮编 421001）的。都是街机仔，22 个男生中，10 个土星，4 个 PS。我们这里 DC 都有，却再也找不到 SS 游戏，骨头先生和 NIGHTS 我们只能一边流口水一边看图片。好不容易有一天，我在软件店老板收购的旧软件中翻出了一张骨头先生 A 面，我当时几乎高兴地飞起来，以拾伍元高价把老板这张被其居为“奇货”的碟买下，它是那么的好玩又难玩啊！我拿着碟走进教室之后，大家整整高兴了一天，现在我们已经将它打穿了，它里面精彩的内容和优美的音乐高高地吊起了我们的胃口，有个同学还对我说他有一天晚上梦见 B 面被 A 面生了出来……但我们不仅仅在一起谈这些。快会考时，我们十四个人约定会考前一律不碰游戏，甚至约定连软件也不许买，怕会受不了诱惑去玩，最却错过了一些游戏，最后我们十四个人都以优秀的成绩过了关。后来买了索尼克赛跑，我们玩了第一关，它虽是盗版的但对我们却很珍贵，我把它贴上了保护膜，但是不小心没贴好，我想撕下来重贴却沾下了一大块反光层，它再也读不出来了。从“闯关族的家”中，听到 SS 将“退役”的消息，我们开始很沮丧，还为这件事展开讨论，4 位 PS 同学也参加了，讨论后我们认识到不管 SS 退出、DC 登台，SS 都是我们的好主机，退出是必然的，PS 也会到这步。DC 也许过不了五年大关，只要能得到欢乐就行，游戏是你自己的……4 位 PS 同学当时也表示如果我们“土星族”谁想玩 PS，随时可借给他玩。龙哥，这里我们大家有个请求，也许很过分，但请考虑一下：我们这里土星软件已经不卖了，老板开始清“SS 仓”了，你可不可以帮我在北京留意一下这几款游戏：格兰蒂亚、武装雄狮 1、2、索尼克合集、SONIC R、NIGHTS、骨头先生（最好是盗版的，正版我们可能负担不起），再通知我们，我们把钱汇给你，算是帮我们 10 个“土星人”实现游戏愿望。对了龙哥，你们北京能看到湖南经视的节目吧？也有游戏方面的呢！（土星族代笔人 肖琛）

现在的人们在许多情况下并不懂得珍惜，条件越优越就越不知珍惜。包打听中大量读者问得都是 FC、MD、SFC 上的问题，字里行间可以看出他们对游戏的执着，这种精神与天天到店中问新 D 碟来了没有不是一回事。有时候我觉得 FC、GB 玩家真的很不简单，他们是玩游戏而不是“被游戏玩”。可以告诉大家，目前土星、MD、GG、NOMAD 全新硬件、周边和经典软件仍然在日本专卖，其中个别作品的价格不降反升，所以我搞不懂那些轻易将老机器出手的朋友内心所想，难道自己当初的游戏经历就这么给抹掉了？在日本可以利用 DC 来玩当初 MD、PC－E 的佳作（如何利用网络下载资料尚未公布，艾美加 ZIP 一上市便知，DC 还有下载世嘉 15000 首 BGM 的服务），怀旧的日本玩家甚至没有忘记“RENT A HERO”，SEGA 干脆制作了 DC 版。龙哥只是希望朋友们能从游戏中真正获得感动，多一些思考，少一些浮躁。请注意一下广告中的土星经典碟部分，如果龙哥没记错，本期杂志就有。

●DC 主机的 VMS 可视记忆卡靠两个 CR2032 扣子电池向屏幕供电。换电池时不必担心卡内记录消失。

不定期
龙哥热线特别版

电玩迷应当了解的小知识(一)

世嘉企业有限公司
SEGA ENTERPRISES LTD.

不少朋友除了玩游戏，还对一些资料性问题特别感兴趣，比如，游戏机是怎样被制造出来的？在能够查到资料的前提下，龙哥希望满足大家的要求。另外，热线特别版也对老机种老游戏的问题进行专题归纳，这期原是“勇3疑问”的(移至上期)。



■大川 功

CSK企业集团领导人。CSK以信息业为龙头，经营范围涉及多个领域。该集团规模十分庞大，企业多。就电玩来说，世嘉、ASCII都是CSK控股的公司。

一、世嘉的近况

1999年5月11日，世嘉R&D部门、AM部门、CS部门进行了大整合，一律以“SOFT研究开发部”命名。公司的目的是要将各部独自具备的技术共享化，提高开发速度，并希望部门间能够产生相乘效果。同时，统括后的各部门被要求必须做到打破机种界限，同时开发街机和家用机(原CS3的中裕司也已开发出街机)。业务用、家庭用游戏的移植亦将因此而SPEED UP(NAOMI⇌DC)。

以上只是世嘉改革的第一步。1999年11月26日，世嘉为了强化战力，再次出台新举措：将9个“SOFT研究开发部门”和若干“AM设施事业部门”完全子会社化，以利日程安排和资金流向的细致化、明确化。如，原为AM2研的“SOFT2研”，2000年1月首先会并入CSK综合研究所(CRI)，还叫AM2。2000年4月其他8部门顺次分社化。世嘉规划，DC的NETWORK游戏将凭借优势开发力和先进管理方法，在十数个具备强大网络技术的子会社之有力保障下，顺利诞生。另一方面，AM街机部门在2000年中，将逐渐把旗下各店铺实现光纤网络联结，以网络对战的姿态提供一个“ENTERTAINMENT CYBERSPACE”。AM各部门也将独立成子会社。

今后，AMUSEMENT(NAOMI)和CONSUMER(DC)平台的互换、软件出版、业务用/家庭用机器的贩卖、软件的直接贩卖，等任务，将完全由各分社承担(独立核算、股票上市)，进而形成战略统括。

DC下一波网络事业的关键词是“携带电话”，即移动通讯领域，世嘉将提供全新的游戏和服务。2000年度(至2001年3月)DC的目标销量是全世界1000万台(本月，全球出荷数为：600万台)。

新世嘉的缔造者正是大川会长。他着眼于网络。

二、世嘉的组织

1.■取缔役：

代表取缔役会长/大川功　　代表取缔役社长/入交昭一郎

取缔役副社长/青园雅宏(已跳槽至AT&T)、铃木久司、广濑祯彦

常务取缔役/高仓铁夫　　取缔役/福岛吉治、秋元康、园山征夫

2.■执行役员&监查役：

专务执行役员/永井明、赤家隆博、中村俊一、汤川英一、佐藤秀树、田副康夫

执行役员/铃木裕、舟越肇、山田顺久、冈村秀树、森启二

常务监查役/家田和忠、西严　　监查役/宫崎金助、外立宪治

三、世嘉的GROUP企业

■日本(以下企业类型全为“株式会社”)

●SEGA MUSE/世嘉软硬件贩卖，游戏相关电器制品，联结世嘉和日本各地小卖店的会社。

●SEGA TOYS/小孩子玩具的企画、制作、贩卖，如幼儿电子商品“PICO”。包括角色玩具。

●SEGA MUSIC NETWORK/通信卡拉OK机器的贩卖及可提供音乐、文字、影像等功能的多媒体通信型卡拉OK机的开发，主要利用了网络来发展事业，争取卡拉OK迷。

●**ライト**印刷株式会社/为世嘉印刷。

●SEGA FOODWORKS/饮食设施的企画、开发、运营。

●SEGA LEASE/各种动产的赁、贷、借、买、卖之管理。

●SEGA音乐出版株式会社/音乐著作权的管理。

●株式会社SI电子/游戏机、自动控制设备机器的开发、制造、贩卖、修理。

●SEGA LOGISTICS SERVICE/街机、家用机的贩卖、运输、仓储。它是世嘉的后勤保障会社。

●SEGA兴产/损害保险代理店业务。

●株式会社**ネクステック**/家用游戏开发。

●株式会社SGS/柏青哥、嫂的贩卖。

●株式会社SG MEDIA/通信型卡拉OK机的贩卖、凭贷及对相关情报提供服务。

●**エイテイワン** ENTERTAINMENT(株)/音乐、TV、原作动画、电影等企画的合同签订。

●株式会社TRILOGY/电脑动画CG的企画、制作、贩卖。

●OASIS PARK(株)/高速公路PARKING AREA(驿站)内的商业设施运营。

■海外

●SEGA OF AMERICA INC./美国。CONSUMER机器(即家用机)贩卖及软件开发。

●SEGA CONSUMER PRODUCTS S.A./西班牙。家用机贩卖。

●SEGA AMUSEMENTS TAIWAN LTD./中国台湾省。娱乐设施运营。

●SEGA NETWORKS,INC./美国。多媒体研发。

●SEGA GESELLSCHAFT/德国。机器贩卖。

●世嘉华瀚文化娱乐有限公司/中国。娱乐设施运营。

●SEGA ENTERPRISES,INC.(USA)/美国。业务用AM机器贩卖、娱乐设施运营。

●SEGA ATP EUROPE LTD./欧洲。业务用机器制造、贩卖。

●LOTTE SEGA COMPANY LTD./韩国。娱乐设施、主题公园运营。

●SEGA PINBALL,INC./美国。弹珠台的开发、制造、贩卖。

●SEGA AMUSEMENT EUROPE LTD./欧洲。业务用机器制造、贩卖。

●SEGA ENTERPRISES(AUSTRALIA) PTY,LTD./澳大利亚。业务用机器贩卖，AM设施运营。

●SEGA OPERATIONS FRANCE EURL/法国。业务用机器贩卖。

●V/S EQUIPMENT DISTRIBUTION JOINT VENTRUE/澳大利亚。娱乐设施运营。

●SEGA EUROPE LTD/CONSUMER家用机贩卖及欧洲CS、AM会社群管理。

●PIEMIRE **ロワジール** FRANCE S.A./法国。娱乐机器贩卖。

●PIEMIRE **ロワジール** GERMANY GMBH/德国。娱乐机器贩卖。

●SEGA FRANCE S.A./法国。家用机贩卖。

●**ジエイピーエム** INTERNATIONAL LIMITED/游戏机器的开发、制造、贩卖。

●本人极为赞成龙哥“街机不能被模拟的观点”。(广东南海梁其)　●龙哥，给我黑店黑老板名单。(南充读者)

●龙哥热线刚挠到痒处就“GAME OVER”(云南东郊大石坝 潘明湘)

大墙画廊

为了令大家能够更好地欣赏画稿，本来将画稿缩小充实版子的做法予以否定，今期起还是令它们的尺寸大一些吧！

近期的来稿似乎欠缺质量相对高的作品，致使所登画稿的水平也……许多朋友都说投稿多次不中已近殆灰心，这里要告诉大家的是不仅仅对于投稿，所有事情亦然，永远都不要轻易放弃，尽管有时学会放弃是很必要的，但是坚持也是一种美德啊！请大家记住哦。

——廊主 SHADOW 和 PHOENIX



▲《心跳のFF Ⅷ》北京　蔡亮

▲S：莉诺雅至于那么拼命逃避追求吗？

P：看来斯考尔无暇去救莉诺雅的「命」了哦。（「L·P」：★★★☆）



▲《无题》　湖北仙桃　刘思

▲S：右上方被吊的是我（S·P）吧？还祝我健康，什么居心？！

P：为何不寄原稿而是复印件，难道不是你画的吗？（「L·P」：★★★）



▲《神话 堕落之神》广西上林　韦云

▲S：看来你是个 PC GAME FANS 吧！

P：站在如此恐怖的巨人手中的感觉是什么呢？（「L·P」：★★★☆）



▲《桔右京钓鱼》 北京　王曼

▲S：没想到剑柄还可以当鱼杆用啊！

P：他的嘴巴为何闭那么紧，怕忍不住吃鱼吗？（「L·P」：★★★）

▶《生化危机2之里昂的新武器》 湖南邵阳　柳欲俊

▶S：为什么 HAZARD 总是被大家写错呢？

P：骨头当武器，能否真的令丧尸听话呢？（「L·P」：★★★）





▲《00'KOF—"迟到者"队的千年虫之战》　西安　李东

◀S：到了出刊时真的千年虫是否已经……

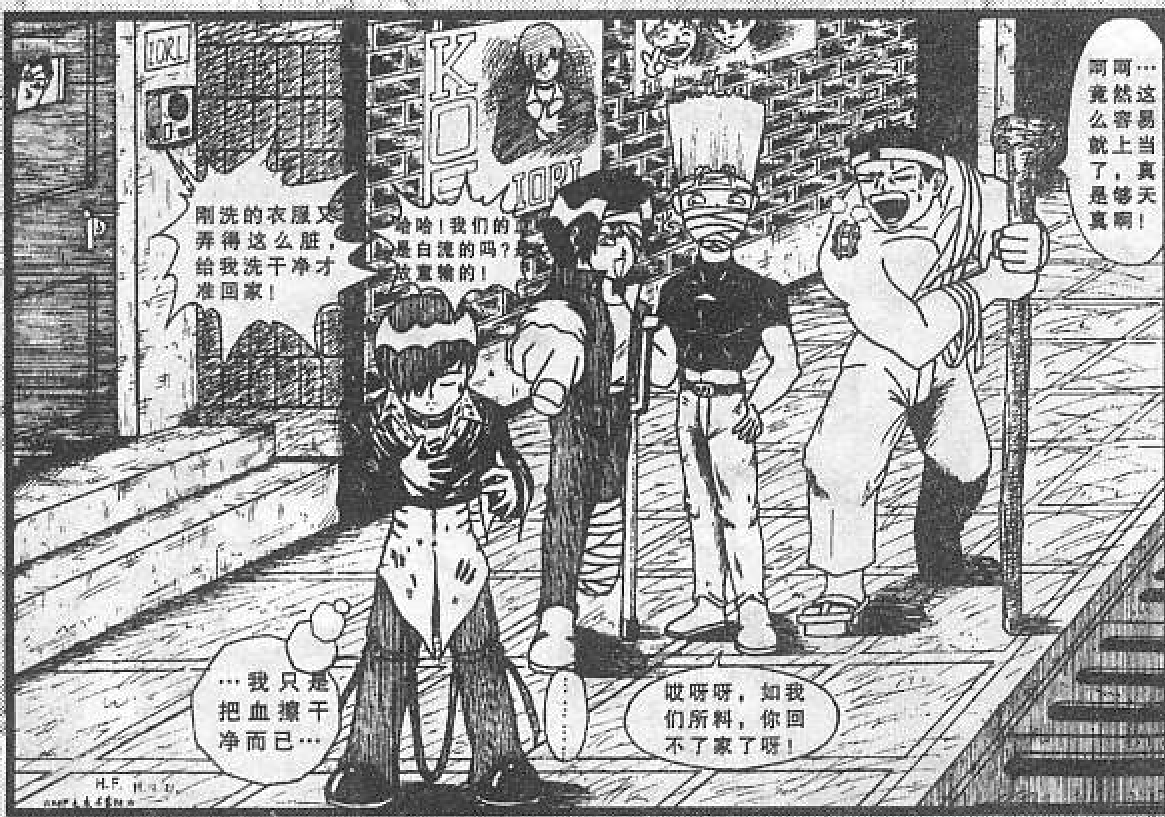
P：这次可没有让你千年等一回吧！（「L·P」：★★★）



▲《无题》　哈尔滨　Moonlight

▶S：看帕比多高兴，霸王丸学习学习吧！

P：难道加尔福特手中是右京憧憬的那朵究极之花吗？（「L·P」：★★★）



▲《KOF 之永不言败》 四川三台 王伟宇

▲S:H.F.,确实我不太公正,因为自身能力有限啊!
P:那也别总结什么投机技巧啊,我会逐步改善的。
(『L·P』:★★★☆)



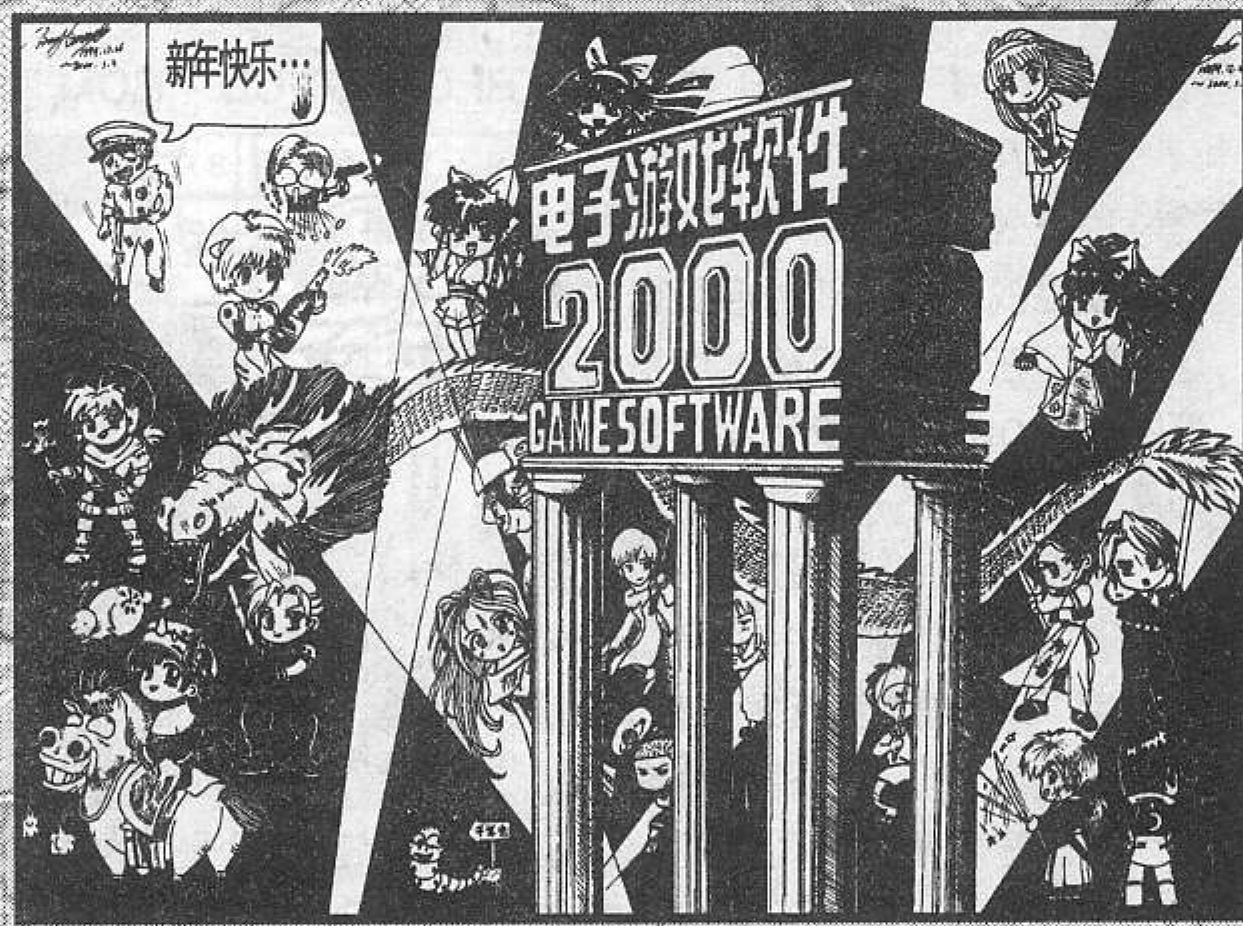
▶《光之继承者》 广西玉林 何伟

▶S:我对此游戏情有独钟,因为本人写的"处女攻略"就是它
P:还记得那百层魔塔的恐怖吗?
(『L·P』:★★★★☆)



▲《KOF97 之马拉松之赛!!登场!》 汕头 黄金奕

▲S:莎米(夏尔米)为何飞得那么遥远……
P:这样的马拉松能够跑到终点的人一定寥寥无几。
(『L·P』:★★★)



▶《电软共庆 2000》 南京 程磊

▶S:《FF Ⅷ》+《MAGIC 地带》制作班底就是舞龙队吗?
P:3000 年时会是怎样的共庆场面呢?
(『L·P』:★★★☆)



还我河山



(待续)

◆画廊接力行动 FILE ~11~ :《格斗之末 9》

▶福建连江 官炳(接续第五集 99.7)
(『廊 POWER』:★★★☆)

▶S:我真的有如此强大的 COOL 力量吗?
P:好久没有连续了,大家还有要努力哦!

凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册。一般情况不退稿,作者在三个月内稿子未被采用，可以另作它投，但不可同时一稿多投。

关于画稿尺寸,尽可能限制在 16 开内（即一本杂志大小,"还我河山"的画稿尺寸：160×112mm。),避免后期制作困难,彩廊尺寸可最大至 8 开（即将杂志打开大小）;一般不要用铅笔及圆珠笔作画（廊 POWER 简称 L·P)。多谢大家支持！！！

廊主 SHADOW & PHOENIX 启

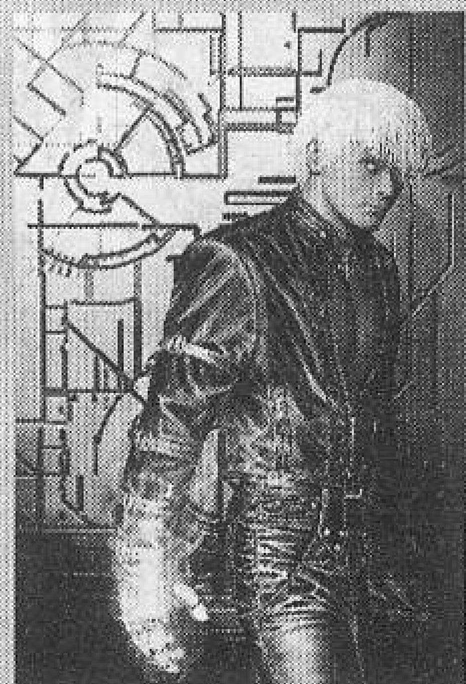
THIS SITE IS gamebar

遊戲點評

Speak out, don't be afraid!

99 格斗之王(99KOF)

机种 PS 厂商 KOEI 类型 S · RPG 媒体 CD－ROM



也许是这年头流行“协作精神”吧，连混战类的游戏也倍受玩家青睐这点除了在日本街机榜上可得到充分证明外，KOF '99 的吃币率亦是个不错的例子。

新设的 Striker 系统，可称得上 KOF 史上最成功的“变法”了，Striker 的设定，不仅是为了延缓激战，更重要的是大大增强了游戏的战略性。此作必杀技出招后僵硬时间有所延长，所以这种“团结就是力量”的打法也自然成了嗜血狂魔们的家常便饭，此外 Striker 还有一定的趣味性(如援助推拳崇，在特定场合，看到麻宫“受辱”时，会完全补满血槽)和观赏性(本人就亲见特瑞援助，八神连接两个超杀的“奇观”)。

关于本作的角色，明显的卡通化了，甚至有些人物被击倒时还会有双眼突飞的特效，不论是 SNK 要走 CAPCOM 的路线或是为了保持 2D 游戏的风格，人物还是蛮合玩家胃口，这也就够了。

不能不提的是此作的背景，真可谓千古绝唱，太精美了！画面真实却不乏艺术感，透明度很高的色彩使原本凄凉的场景更多了一丝清爽的味道，这真是“好玩看得见！”

但不知是格斗游戏的音乐往往被忽视，还是音乐让我们要忽视，或许又是环境的缘由吧，关于其间乐据说不错，细节就不得而知了。

SNK 是敢不吃螃蟹的人，KOF 六代作品，看似相同，却又都截然不同，各具魅力。所以本人还未亲见过哪位“达人”过年称雄武林，倒是这 KOF，在街机厅中，年年成了“格斗之王”啊。

——甘肃兰州　Robin

角　色：9	操作性：8.5
画　面：9.5	创　意：9.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：——	总评价：8.8
玩此游戏时间：∞	

街头霸王 EX2 加强版

(STREET FIGHTER EX2～PLUS)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 CD－ROM



毫无疑问，这部作品绝对可列入 PS 格斗最强作的行列。无论是各方面，这部作品都绝对是最好的，比之前作，大有过之。

街机版是用“SYSTEM 12”基板，比 PS 在多边形处理及特殊效果的强化上都要略高些。“铁拳 3”的移植开了个好头(只是背景为单层卷轴)，这“SFEX2P”(好长的缩写呀)对于善于移植格斗的 CAPCOM 绝没问题。

由于我仅打过“EX2”版，所以无法做出很明确的移植度比较。但，仅从 PS 版的画面上看，人物多边形圆滑自然，光源效果明显着重突出，特殊效果如粉尘等是绝对的出色，比街机版的“EX2”要好(事实)，有怀疑者不妨比较一下。不过，多边形数量用得比“EX”少也是事实，但少并不代表不好，效果大家也都有目共睹，确实很出色。

操作判定在一代基础上提升，手感白热化，用 PS 手柄打也不会嫌操作困难，与街机版没有分别。系统不用多说了。连续技的使用是“EX”系列的招牌，超杀混合加 EXCEL 使用，一套三十 HIT 左右的连击真不是胡吹的，眼花缭乱形容都不为过。倒是要练成也不易，在此诚恳希望有条件者改用摇杆来练。PS 手柄的键位设定对练习者的“成长”速度有影响，再说，这和格斗，不上机厅去对战真是糟塌了。

角　色：9	操作性：10
画　面：8	创　意：9
音　乐：8	移植度：9.5
情　节：——	总评价：8.92
玩此游戏时间：直到 EX3 为止	

总之，移植度甚高，而且读碟速度也令人满意，没有话说。结语一句：强调连击的格斗，花样极多，下功夫练习是唯一“入门”之道。

——北京　六面兽

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

剑客异闻录·苏醒的苍红之刃·侍魂新章

机种 PS 厂商 SNK 类型 3D－FTG 媒体 CD－ROM



说实在的,SNK的确在多边形格斗方面的天赋不及CAPCOM。3D侍魂"只闻其声"后便在排行榜上KO了。"3D饿狼"更是失败,PS版移植度的高低也不再是玩家关注的方面,因为没有几个人会为那种水平的作品去耗时间。这一回,虽不是移植作,但起码不再茫目了。

原创作品,人物很新,只剩几位老战士了(霸王丸真是比年轻时还酷)。在新角色方面,明显有些"遗传"的痕迹,当然"侍魂"中的角色似曾相识也不奇怪,都是剑客嘛。

很显然,SNK是认真的。动用光源,多边形数量增多,半透明效果的大魄力(且看霸王丸招牌技"弧月斩"的效果)有点让人咋舌。当然,棱角分明肯定的,但与HYPER NEO·GEO 64基板上的"3D侍魂"的效果是比较接近的,除了背景。

"侍魂"的3D化一直都有争议。这种作品显然更适合做成2D作品的,3D化的东西失去一些"侍魂"的味道,至少在角色上我认为仍是2D为佳。况且,操作感中"侍魂"那种特有的爽快感淡化了、生硬了。

结语一句:SNK 3D格斗目前最高水准,倘有一玩价值,有条件请玩PDA。

角色:9	操作性:7
画面:6.5	创意:9
音乐:7.5	移植度:——
情节:7	总评价:7.6
玩此游戏时间:翻版9次	

——北京 BAHN

舞台～终极真实之吻

(DANCING STAGE～featuring TRUE KISS DESTINATION)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 ACT 媒体 CD－ROM



KONAMI真太会赚钱了。一部作品,换个插图换个曲就是一部新游戏,既不费时又不费力,何乐而不为?更何况,一部游戏挣双份钱,君不见连究极的PS 2也推出了"青春鼓王"。真是乐此不疲呀。

"DANGING"系列是最具人气之作这是毫无疑问的,因为它具备运动的因素。如今为了健身而打"DANGING"就像当初为了打PC游戏愣说是要学电脑一样,个中缘由颇有同工之处。

加入日本音乐之父小室哲哉音乐的"DANGING"怪怪的。虽然玩法一样,但音乐却激不起我的热情。节拍不够火热强烈,日式音乐(至少是本作中的)让我失去了节奏感(但却比盗版商自制的"Mei"版要强多了)。我要挥洒我的汗水,但本作的曲子让我脚直发软,还是"革新版"中的音乐来劲呀!

看着封套背面"忠实移植"几个字有点莫明其妙,KONMAI宣传的过份。PS的CD音源怎么说也比街机强啊,移植度根本没什么可怀疑的。

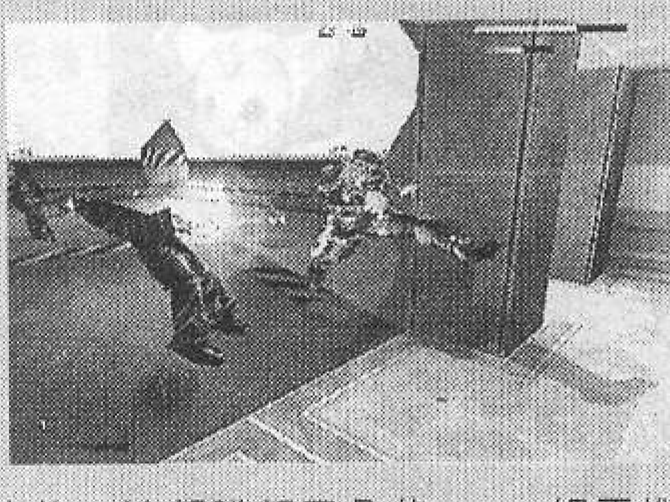
角色:——	操作性:——
画面:8	创意:8
音乐:8	移植度:10
情节:——	总评价:8.5
玩此游戏时间:只玩革新版	

打"DANGING"的玩友相信都已买入两块毯了吧?请用这系列的作品在家开个舞会吧,或者一人跳双舞台的技术也可以多多练习呀。

——北京 6

格斗力量2(FIGHTING FORCE 2)

机种 PS 厂商 CORE 类型 ACT 媒体 CD－ROM



回首一代,那是一部PS上难得的多边形清版格斗ACT。虽有褒有贬,但多少也弥补了许多玩友的心愿。可以说,是比较成功的作品(至少留有印象)。

经过E3大展中的强势宣传,这部盼望已久的ACT终于推出了。欢乐与痛苦往往都是一同而至。喜得是这部ACT还行,悲得是本作已从双人闯关摇身一变成了单人冒险。差异之大实在无法并称为系列作品。"格斗力量"本来的卖点已随了大势了……

单说游戏。主人公设定太俗气,剧情设计没新意。人物动作过于单一,没有招式组合,只有比较丰富的道具来补充游戏留下的遗憾。追尾视点是CORE小组的拿手戏,越玩越有"盗墓"之感。ACT动作闯关中的硬派感觉如今已经荡然无存。

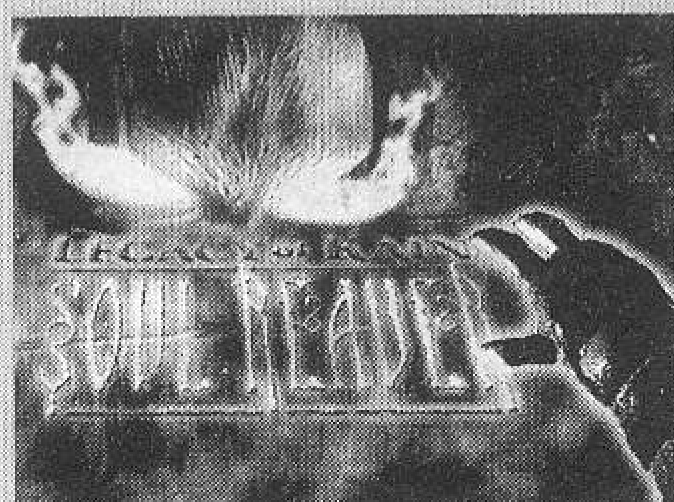
由于只玩到PS、PC版,却不知DC版有啥不同?凭想像,应与PC版完全一样吧?反正,没有了双人合作的ACT永远都不可能让喜欢"暴烈刑事2"的朋友认同。希望,3代能回归原味吧。

角色:6	操作性:7
画面:7	创意:6
音乐:6.5	移植度:——
情节:6	总评价:6.4
玩此游戏时间:失去兴趣的3小时	

——北京 6面兽

灵魂战士(SOUL REAVER～LEGACY OF KAIN)

机种 PS 厂商 EIDOS 类型 ACT 媒体 CD－ROM



最早是在一张名叫"AKUJI"的美版动作游戏中见到本作的体验版的。当时只能试玩一个3D版图,无法攻击敌人,只觉得3D画面还可以,动作还算流畅罢了。不想日后,"灵魂战士"的热潮竟然席卷全球,人气急升,才不得不刮目相看。而我国玩家也因为一些众所周知的原因拿到了美版,整比日本那边早了近一年的时间,幸乎?

没有话说,除了略嫌敌人少而弱以外,本作品做为一部PS机上的动作游戏来说,可以算得上一流。制作者态度认真,完成度高,丝毫没有一些其它美厂3D作品中所常见的BUG出现,而且多边形表现完全可以用一个"靓"字来形容,比之有3D显卡支持的PC版也不见得会差到哪里去,令人满意。

吸收敌人魂魄的设计有点意思,一股"浓雾"溶入主角体内很过瘾。主角的遭遇让我想到了《再生侠》,CG水平很高,一定要看。

真是非常满意了。倒是这种秀作出自EIDOS之手有点意外,因为此厂口碑并不咋好,在我看来没有CORE的成功哪有今天的EIDOS呢?不知传闻的DC版到底有信儿没信儿,真希望能在DC上打到。

角色:7	操作性:8.5
画面:8	创意:10
音乐:8	移植度:——
情节:7.5	总评价:8.2
玩此游戏时间:大概十几小时	

——北京 六面兽

玩具兵大战(ARMY MAN · Air Attack)

机种 PS 厂商 3DO 类型 3D－FTG 媒体 CD－ROM

记得以前玩 PC 版玩具兵大战时，在开腻了 JEEP，坦克后便打起关底接人直升机的主意。无奈找遍秘技也没有过上“飞天”瘾。到后来 PS 上的 3D 版也未能如愿，幸好 3DO 及时抓住我这类玩家的心理，推出了此款 Air Attack。

本作基本延用了 3D 版的操作系统。单兵作战演变为直升机立体作战。把后方视角拉升到后 45°视角，虽然视野变短，但更利看清四周战况，看起来更像一部纵版射击游戏，但极高的自由度与丰富的任务绝不会让你忘了这是玩具兵大战。

武器系统则更显丰富，对付固定目标最好用射速快的直线导弹速战速决。空战时用四排发跟踪导弹保证你爽到底。不易摧毁的建筑物或群敌一颗燃烧弹就全部搞定。对会自我保护的敌人扔下爆破伞兵，则事半功倍……有时甚至要吊起重物丢到敌人头上。总之不能一味地瞎撞乱打，除了要有熟练的操作外更要兼备战术头脑，否则双拳难敌四手，到了后期就得一次又一次的 Continue。

本游戏总的还是属于轻松娱乐型，特别是传统的对战模式依然能让你体会到与朋友，勾心斗角的乐趣。当你摇杆狂转，机枪键不松，导弹键狂点的同时，超越以往的爽感和成就感绝对是难以名状。真希望玩具兵大战也能溶入本作要素。

——甘肃兰州　Gerbert

角　色：7.5	操作性：8
画　面：7	创　意：7.5
音　乐：7	移植度：——
情　节：7	总评价：7.33
玩此游戏时间：10 小时左右	

舞台～终极真实之吻

(DANCING STAGE～featuring TURE KISS DESTINATION)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 ACT 媒体 CD－ROM



虽然借着小室哲哉之名，虽然它是 KONAMI 的音乐游戏。但这次笔者钟爱的 KONAMI 不知是怎么了，她也做了偷懒和骗钱的生意。

游戏歌曲全由 TKD 演唱，这个受小室关照的乐队在日本可能颇具人气，不过国内的知名度可就不敢恭维了，笔者对小室的音乐向来不感兴趣，买这个游戏全冲着 KONAMI，然而事实却令笔者完全失望，游戏画面由 CG 构成，虽漂亮但无人起舞总觉得少了些什么，歌曲平平，而且少得可怜——只有十一首，与《DDR 2》三十七首相比实在有点寒酸，这还 不说，笔者通关几次之后竟连一点隐藏要素都找不到，KONAMI 每个游戏都有着丰富的隐藏要素，尤其是音乐游戏，但这次却令人摸不着头脑。

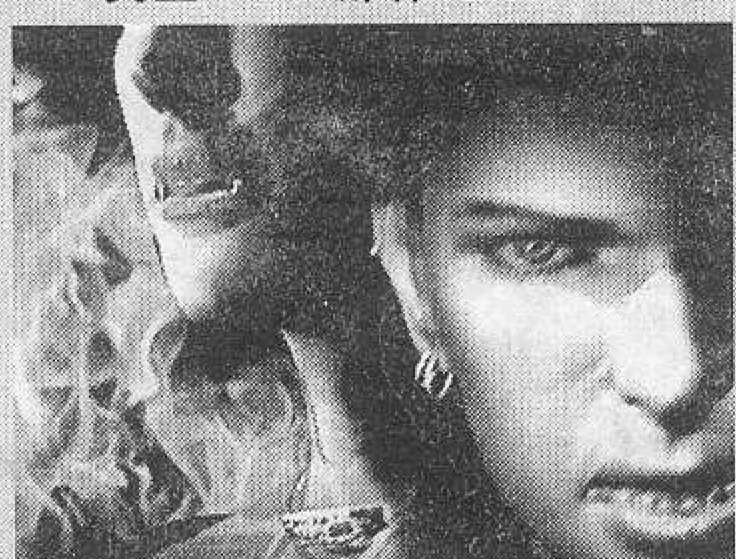
这是一只十分平常的游戏，有失音乐大家 KONAMI 的水准，也许是她把精力都放在了打官司上了，总之热衷于此类游戏的玩友可买一支收藏，其他玩友大可省省人民币，免得像笔者一样，买了游戏还要占《电软》宝贵的版面来发牢骚。

——鞍山　尧舜禹

角　色：——	操作性：6
画　面：7	创　意：7
音　乐：6	移植度：10
情　节：——	总评价：6.5
玩此游戏时间：1 小时左右	

世纪末吸血鬼(COUNTDOWN VAMPIRE)

机种 PS 厂商 BANDAI 类型 AVG 媒体 CD－ROM



恐怖！自从“生物危机”系列大红大紫之后，这类型的游戏就这样不断地推陈出新。而本作对 BANDAI 来讲，已经可说是表现得可圈可点了，画面的整体感比较有魄力(就是够血腥啦)，新的创意不少。

刚看到这款游戏时觉得挺象“生物危机”的，可是玩了以后又不是那么一回事。游戏主要是拯救被变成吸血鬼的人，这是特别之处。但相对的也使游戏变难了，因为你必须用麻醉枪打昏吸血鬼，再浇上特殊的水。相同的地方还是会不断冒出吸血鬼，除非每段路只经过一次，否则子弹绝不够用。而且主角被吸血鬼攻击几次就会受重伤，可是不解决他们又过不去，实在是……

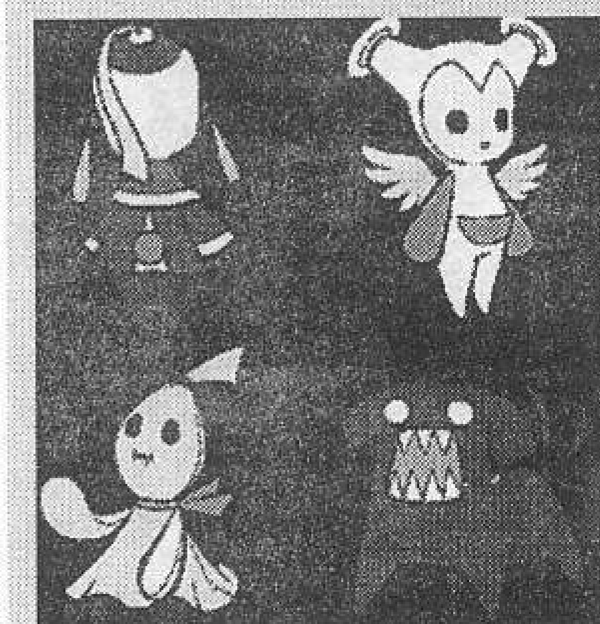
虽然画面血腥，但感觉上还是比不上“生物危机”，没有那般令人震撼的感觉，就整体上来说，还马马虎虎！喜欢这一类游戏的玩家不妨去玩玩看。

——广西桂林　李立基

角　色：8	操作性：8
画　面：8	创　意：8.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	总评价：8.08
玩此游戏时间：3 小时左右	

骰子方块 · 巨大号(XI JUMBO)

机种 PS 厂商 SCEI 类型 PUZ 媒体 CD－ROM



知名的益智游戏第二作，其难度依然不减，但很可惜的是这次没有中文版。“骰子方块 · 巨大号”，S 公司取的名字都很怪！不过此次因为增加了新的模式和不少种类的新骰子，各有各个的作用，而提高了游戏的乐趣。。这次的“骰子方块 · 巨大号”和之前的“骰子方块”，基本的游戏方法都一样。可能是已经玩过的关系(记得第一次玩时，真的不知道要干嘛)，特别觉得容易上手，想停还停不下来，只不过一进入游戏就大混战，让我搞不清楚哪边是哪边。另外，游戏的选择画面很可爱，居然还有音效室、规则解说……

虽然还是一款令人伤脑筋的游戏，但是如果玩家们深入地玩下去，可是会入迷的！适合招集亲朋好友同乐，拿来斗智。SONY 真是考虑周到，自家推出不少全家同乐的游戏，难怪 PS 的销量会那么好。喜爱益智游戏的玩家们，若错过此作就太可惜了！

——湖南长沙　张熙

角　色：7	操作性：8
画　面：7	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	总评价：7.8
玩此游戏时间：20 小时以上	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

昔日重现

Yesterday Once More

文/苗子

谨以此文献给世纪末的玩家，共同回味昔日的光荣与梦想。

对于一个爱玩电子游戏的人来说，我是非常幸运的。

电子游戏出现在中国的时候正是我刚上小学的年代，正是生活中大部分时间用来玩耍的时期。另一方面，电子游戏在那时也是发展初期，生气勃勃。伴随着游戏的进步我渐渐长大，比我们大一些的人接触游戏的年龄太大了，许多人要为了升学升官拼命，哪有时间沉浸在游戏中；比我们小一些的人失去了接触早期游戏的机会，街机厅里的游戏日新月异，游戏换新了就再也不会换回来。我们就像正好赶上高考恢复的应届高中毕业生，在该玩的年纪玩到了游戏，而且什么都没有错过。很久以后我才发觉，那些年玩游戏的经历对于我来说无比宝贵的财富，没有什么东西可以代替，像所有人对童年的感觉一样。

似水流年……

“在爱情中痛苦，在命运里追逐”；在对战中消磨，在光影里迷惑。我要的是什么？我为什么玩游戏？刺激！快感！震撼！我沉浸其中，渐渐麻木，告诉自己这就是快乐。我没有时间，我只要发泄！我没有心情，我只要战斗！

意外，完全是意外，将我从现代生活的快行道上拽了下来。

有一天醒来，我发现我无事可做，我发现我有了许多可以自由支配的时间。我发狂似的重新玩电脑里的每一个游戏，甚至花了半个月的时间去画一张游戏地图。直到一天青羽(他在部落的笔名)来看我，我们聊起了过去游戏的日子，我们说起了“大战X”。

我突然有一种重温旧梦的冲动，在一个旧袋子里找出了SEGA MD机，在一个抽屉的角落找到了“大战X”的卡带。当我熟练地把它们组装到一起时却发现没有任何画面，即使把卡带壳和机壳都拆了装到一起也不行。郁闷！想起Discovery谈科技节目的片段配音：食物有保质期，钢铁也会生锈，这就是自然的法则，躲不开也逃不掉……莫非真是如此？好吧，就算是生锈了我也有办法，我让母亲找来了酒精，天晓得，我家居然真有这东西:)我们把主机插槽和卡带端口擦了个遍，然后祈祷着接通了电源，哈哈！我立刻看到了熟悉的画面！我突然发现我已经熟悉的WINDOWS和PS的开机画面是那么可恶。还有NOW LOADING，它们一直在吞噬着我们的生命。

在看到画面的一瞬间，我仿佛又回到了从前，熟悉的音乐，简单的画面和回忆过去眼眶湿润的感觉。我们玩了几个回合的对战，我忽然发觉一种有别于星际争霸、QUAKE对战的快感，仿佛昔日无忧无虑的我体味着似曾相识的快乐。不知不觉中时光流逝，到了青羽该告辞的时候。我依旧兴奋地约他过几天再来玩，他含糊地答应着。我忘了，他还狂奔在现代生活的快行道上，他有许多事要做，只要他停下来就会有人从他身上踩过去，无奈……

不过，我不是，我有时间。

在以后的几天我居然没有上战网切星际争霸，而四处寻找传说中的游戏机模拟器。最开始我只是天真地想找一个电脑上的SEGA模拟器玩“大战X”，每天把存盘文件发电子邮件给青羽以便对战。模拟器我听说已久，早先在电脑上模拟器是个笑话，《电软》著名的软体动物曾辟谣说电脑上根本不能玩游戏机游戏，不过不久他就感叹这世界变得快，真的有模拟器出现了。从那时起我就知道了模拟器的存在，但一直没有时间真的去找寻昔日的旧梦。而今……

我在搜狐上搜索，但一下就被找到的无数站点弄晕了，懒惰的我就需要一个能找到“大战X”的站点就可以了，我不想去挨个访问所有的站点。这时帮助我的是D版爱好者，他给了我他觉得不错的几个模拟器站点。从那些站点里我找到了龙二的模拟器站点和金智塔的“游戏之王”，我实在说不清那些模拟器分别是哪个站点下载的了，总之在以后的日子里我每天半夜都在这两个站点像淘金人一样发狂地下载模拟器。我每夜都有新发现，都激动不已，都欣喜万分。开始我只是找SEGA MD的模拟器和游戏，接着我找到了SFC的，我惊喜地发现我存着的一抽屉当年玩SFC的3寸盘里的游戏还都能用。呵呵，那些都是1块钱的便宜盘呀，而且落了厚厚一层尘土，感谢老天我再缺盘也没想过要动用那些我认为肯定已经不能用了的盘。

就这样我晚上下载白天玩，几年玩过的游戏蜂拥而至，所以仅仅玩了些当时特别爱玩的游戏，大多是SLG的。像MD上的忍者武雷、大战X、三国乱世群英、万兽之王等，SFC上则把前线任务、梦幻模拟战、钢铁骑X团等玩了一遍。由于没时间，前线任务是调FPE玩的，开始就改出了最强的机甲和武器，哈哈哈哈哈哈……

在和D版爱好者用ICQ聊天时，我说我这几天在复习以前的游戏:)不过那毕竟是几年的积累，我发现我又没有时间了，本来是我要做的事变成了要我做的事，为了把那些经典大作复习一遍我不停地战斗。没有一个游戏是可以玩玩就罢手的，漫长的剧情、部下的养成，在各种选择前不知所措，那些游戏和今天的差别仅仅是声光效果而已。至于内核，那几乎没有什么区别，如果你想体味一个游戏的精髓，没有三、五天是不可能的事。

于是我停止了复习的工作，我的装甲部队永远地停留在X国的土地上，我不知道什么时候会让它们继续前进。而我自己并没有停止，每夜接着下载模拟器。这一次，我开始尝试街机。

第一个让我如获至宝的是SHARK，在里面我找到了我最爱的射击游戏“飞翔鲛(hishouzame)”，还有“究极虎(kyukyokutiger)”、“鲛

鲛鲛(samesamesame)”、“老虎直升机(tigerheli)”等TAITO经典的射击游戏。可惜没有“大旋风(daisenpu)”,但很快我就在RAINE的模拟器里找到了这个游戏。

对于“飞翔鲛”我的情结是双重的。最早是初中时玩这个游戏,我射击游戏一向玩得很好,而这个游戏是可以循环玩下去的,如果体力足够我可以玩一天。游戏厅的老板将保险键拆掉,使得我这个老飞行员在第三轮只要一死就再也玩不下去了。街机厅里的游戏不断翻新,一段时间以后我再也没玩过这个游戏。过了10年,我工作了,一个同事带我到地安门的泰信游戏厅,那是TAITO的专营厅。一进门,我就在一排游戏机中发现了久违的“飞翔鲛”,那柔和的色调,那激动音乐我永生难忘。10年的时间过去了,我依然觉得它非常好玩。此后,我常和昔日好友一起来重温飞翔鲛的旧梦,我们轮流玩,一个币可以玩一天。像以前一样,周围常有围观的游客,我沾沾自喜,感到一切和仿佛回到从前。

现在一到游戏厅,一次就买100元的币,在赛车和枪战中获得刺激和快感,见到新游戏就续到头……我永远无法找到那种小手攥一个币在游戏厅看一下午、然后小心翼翼地去玩,像珍惜自己生命一样珍惜游戏中的“命”的感觉。玩任何游戏都只是一个币,从来不续,我就是这样成为众人围观的“高手”的,我就是这样度过我的童年的。10年以后,在泰信玩“飞翔鲛”让我重新找到了这样的感觉,我不禁热泪盈眶。然而,旧梦重演,泰信后来搬走了,当我在新东安重新找到那家游戏厅的时候,甚至店员都没有换,但飞翔鲛已经没有了,后来我再也没有在北京的街机厅看到那个游戏……

现在,我在网站上挨个查找街机游戏,那并不轻松,网站上提供的游戏的英文名字几乎毫无用处,而且有许多是日文的英文译音连词霸都不知道那是什么意思。街机模拟器中SHARK和RAINE的效果都比较好,但MAME的游戏最多,而且可以按照游戏出品的公司、年代等条件分类这使得我查起来很方便。我按照出品年代一面回忆着往事一面找到当年爱玩的游戏:

好象每次都要排队玩的“电梯大战(elevator)”,就那个坐电梯偷文件的游戏;

偷偷放5分硬币就可以玩的“掘地虫(dig dug)”,是因为那台机器的投币系统有问题,游戏本身到没关系;

中午不吃饭也要玩的“轰炸东京(tokio)”,我们学校离那个游戏厅很近,常没时间吃饭;

一条命到头让老板看傻了的“绝对合体(gondomania)”,结果老板把换枪键拆了,555555555;

当时令我耳目一新的“沙罗曼蛇(salamander)”,那个游戏场面壮观、音效极棒,好象是我第一个玩的人声配音游戏;

为了红雷红枪不要命的“怒(ikari warrious)”,那个游戏我是现在才在电脑上续着看到头的;

在一个地方无限挣分被老板拔插头的“战场的狼(commando)”,这个该死的游戏我现在也没看到头,因为不让续:(

还有,还有,还有……

那些游戏对于我来说不仅仅是游戏,千百个游戏像无数碎片构成了我往日的回忆。昔日重现,今天,当我在电脑上重新玩到这个游戏的时候,我躺在床上,手柄代替了摇杆,连发子弹,数字3键是投币,随便我按多少次,没有围观的玩家……但当游戏开始的时候,一种来自心底的回忆笼罩着我,我感到一种从未有过的解脱,仿佛置身天堂,只有一种简单、清新的快乐围绕在身旁。这就是我要的游戏么?这就是我要的快乐么?

我不知道,我不知道!

我无法区分这是游戏带来的快乐还是回忆带来的快乐。我无法评论那些画面今天看来显然粗糙的游戏是不是就比现在的游戏好,虽然怀旧的我一口咬定它们比现在的游戏好玩。激动、惊喜、怀念、感触之后是更大的迷惘。

今天,当我又一次启动QUAKE 3的时候,在杀戮中麻木地寻求刺激、快感、震撼的时候。忽然我得到感悟,我永远无法找回昔日的快乐,因为童年的快乐已不属于成年的我。游戏就是游戏,是玩的,是体会的,不是想的。我要的不是清纯简单好玩的游戏,而是要一颗清纯简单快乐的游戏的心。我抬起头,欣赏TNT 2显卡渲染下亦幻亦真的天空。

突然,枪声响起,我面前一片血肉模糊……

编者按:电视游戏中的众多优秀的游戏吸引电脑爱好者制作模拟器,目的就是要玩那些游戏。而对于一个老牌的游戏迷,模拟器所带来的就不仅仅是新鲜的感觉,而是重温儿时快乐时光的兴奋。虽然游戏技术进步得很快,但人类真挚的情感却不会因为技术的进步而有所改变,古今中外,盖莫能外。

GAME BAR自从重新开办以来,就以交流游戏中的感受为基本宗旨。无论对游戏的感受,还是对游戏业发生的事件、游戏过程中的人生感悟,都可以向本栏目倾诉,与广大玩友交流。游戏之余的玩友可以在这里放松心情,看看别人在游戏过程中的喜怒哀乐,让自己的游戏生涯更加精彩。

本栏目的前半部分接受各种游戏的评论,任何机种都可以,**尤其欢迎GB和街机游戏的评论**。不过,一定要写清游戏名称和机种等;后半部分可以对任何与游戏有关的话题发表意见,文章长度在1500~1800字之间为宜。以前杂志中曾经预设了一些话题供玩友讨论,在本期再预设一些。玩友们既可以选择预设的话题,也可以写自己感兴趣的话题,不必局限自己的想法。

1、使用“金手指”是否破坏了游戏的乐趣。

2、我心目中最完美的游戏。

3、一个人玩游戏好,还是与朋友一起玩好。

4、2050年的游戏会是怎样的。

5、到60岁了,我还会玩游戏么。

6、如果你有足够的钱,会怎样振兴国产游戏业。

7、你怎样与游戏店(厅)的老板打交道。

本栏目所登文章仅代表作者的观点,并不表示本刊一定赞同。


美年达
奇兵夺宝
自即日起至5月3日止，凭促销包装美年达的4个易拉罐拉环或3个胶瓶瓶盖，即可获得刮刮卡一张，有机会赢取“奇兵夺宝”奖品！
幻彩游戏机
共50个
活力背囊
共500个
奇兵水壶
共2000个
藏宝记事簿
共1000个
反斗吸管
共40000个
藏宝文具盒
共3000个
ZELDA
Link™
《奇兵夺宝》活动查询及一等奖申报热线：63280088-3628/3611
兑奖时间及日期：即日起至2000年5月3日止每周六/日早上9:00至晚上7:00
兑奖地点：北京：天湖盛达超市・华时学院路店・百盛购物中心・京客隆购物中心・京客隆劲松店・双榆树利客隆・北辰购物中心・燕莎望京购物中心・家和超市・洋华堂・天客隆交道口店・天客隆安定门店・西单城市之光・马甸物美・古城物美・翠微物美・长安商场・华联超市广安门店・亿客隆・康地祥・城乡仓储大超市・学院路百盛购物中心・阜城门华联商厦・首航国力10店・庄胜崇光・得福瑞超市・华润超市京通店・华普超市朝阳门店・美廉美超市・万事吉・广安门家乐福・丰台燕莎望京・家乐福・小白羊大钟寺店・顺义：物美超市・怀柔：京北大世界・昌平：小白羊超市6号店・延庆：夏都大厦・通县：物美西门店・通穗超市7号店・密云：鼓楼商场・平谷：城市之光超市・大兴：小白羊超市8号店・房山：亿客隆・华冠超市5号店・门头沟：新桥超级市场
《奇兵夺宝》条款及规则
1.一等奖每周五在本公司领取，其它奖项可在上述指定商场换取。
2.为示公允，任何本公司、其饮料供应商以及本次活动的关联公司之员工及其家属均不得参加本次促销活动或在此次活动中赢取任何奖品。
3.各中奖者必须于活动截止日期前致电《奇兵夺宝》热线申报登记或至指定地点领取奖品，所有奖项的兑换截止时间为2000年5月5日，逾期视为自动放弃，本公司不再受理。
4.各兑换点均有立牌以资识别，本公司有权鉴于可以解释的意外情况而适时改变奖品品种，价值不变。
5.所有兑换的《奇兵夺宝》刮刮卡须出自本公司且完整无缺，并经本公司确认无误方为有效，本公司对兑换的《奇兵夺宝》刮刮卡及损坏和残缺的真伪有决定权。
6.活动期间所有购买美年达系列产品消费者的兑换要求及《奇兵夺宝》的中奖者的奖项兑换均受《奇兵夺宝》条款及规则所管辖，本公司对《奇兵夺宝》拥有最终解释权。
新口味
苹果味汽水
橙味汽水
北京百事可乐饮料有限公司

花开3度 回首望

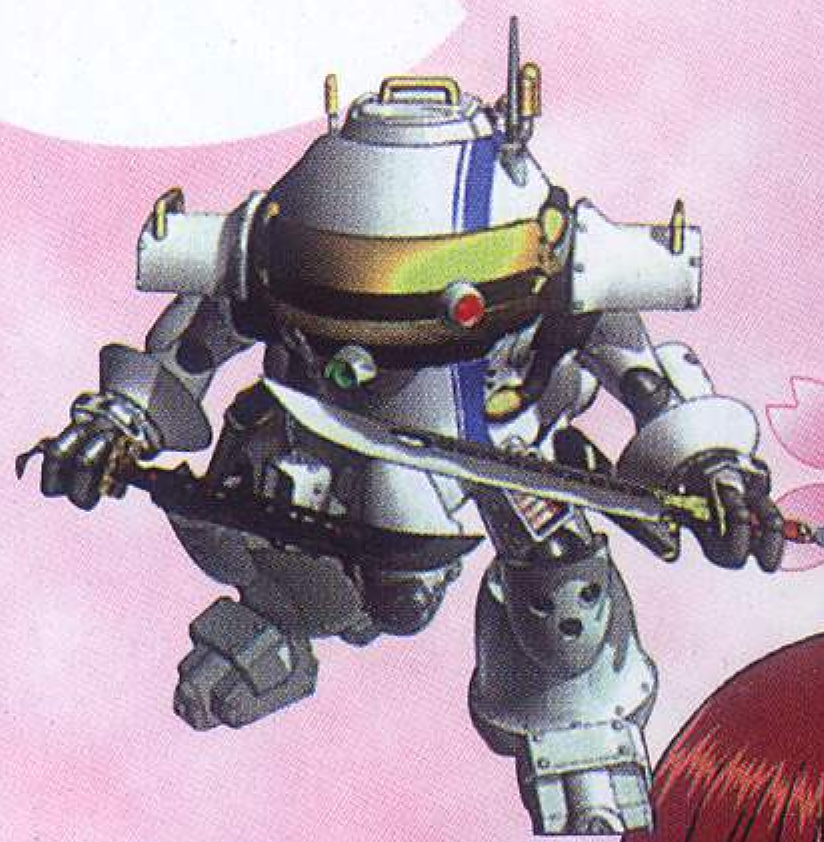
樱大战3发表纪念特辑

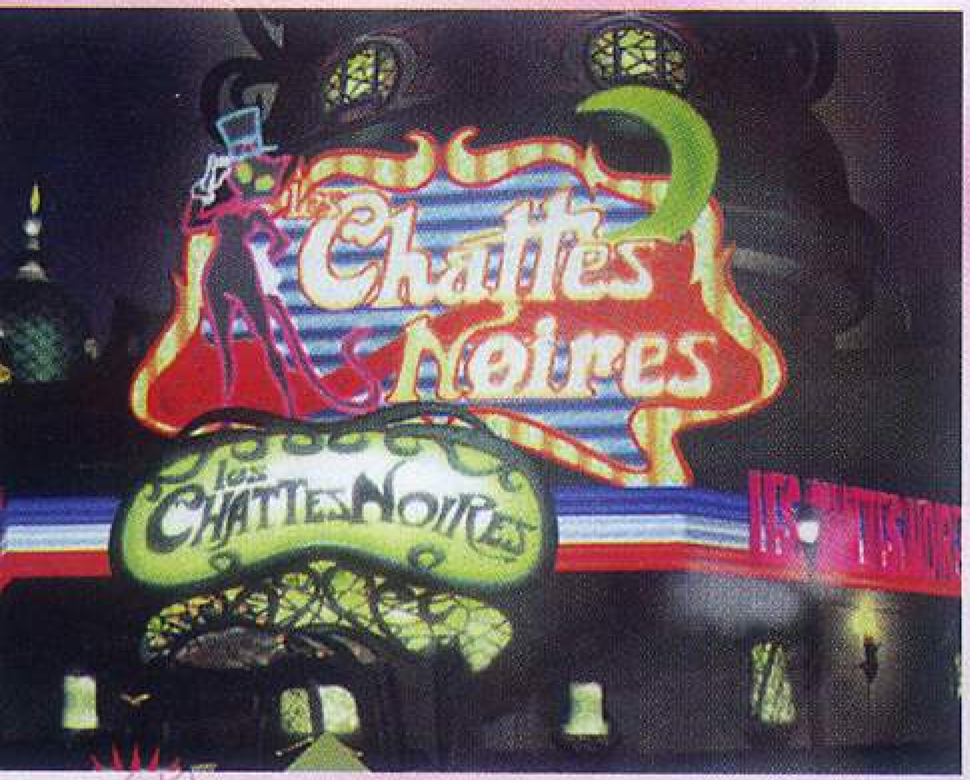
散发无限魅力的樱大战

在「樱大战」这款游戏发售之前，大概谁也想不到它的影响力居然会如此之大吧！即使在SEGA与RED公司的联手制作之下，「樱大战」本来就注定会成为著名畅销作品之一，但却万万没有想到会获得玩家如此热烈的支持与回应。虽然SS版主机并没有藉着这款作品击败PS主机，或者是挽回大势已去的市场占有率，不过却也因为「樱大战」的出现，证明了好游戏是绝对不分主机的。

天外魔境迷倒众生

在开始谈论「樱大战」之前，我们不能不先来看看关于RED公司的一些背景。RED公司主要是由广井王子所领军，其大部分作品都是由HUDSON公司所发售，而最早发迹的作品就是「天外魔境」系列了。「天外魔境」不愧为创造话题之王，在一代作品推出时，游戏就请来了以「龙猫」闻名的久石让为其担任音乐配乐；二代则是由闻名世界的音乐家坂本龙一所负责，因此光是这样的阵容就足以吸引玩家们的注意了。





「天外魔境」成为绝响?

求新求变的PCE主机为了突破本身硬件的环境限制，于是就有了Super CD ROM²的出现，而第一款真正称得上強打作品的游戏就是「天外魔境II」。也因为有了它的推出，使得PCE主机声势一下子变得锐不可当，难怪预计在PC-FX主机上面亮相的「III」会如此受到玩家期待。但是天不从人愿，PC-FX主机真的是处境尴尬，最后连HUDSON公司都放弃了这个平台，因此「III」也就从此成为绝响。

虽然在SS主机上面发表的「天外魔境第四默示录」有着相当扎实的游戏设定，不过一方面因为销售成绩不如预期中的理想，另外一方面在剧情的安排上又遭到头重脚轻的批评；因此使得RED公司必须求新求变，重新思索一条全新的道路来，而「樱大战」就成为他们重振雄风的最佳利器。

跨公司合作的典范

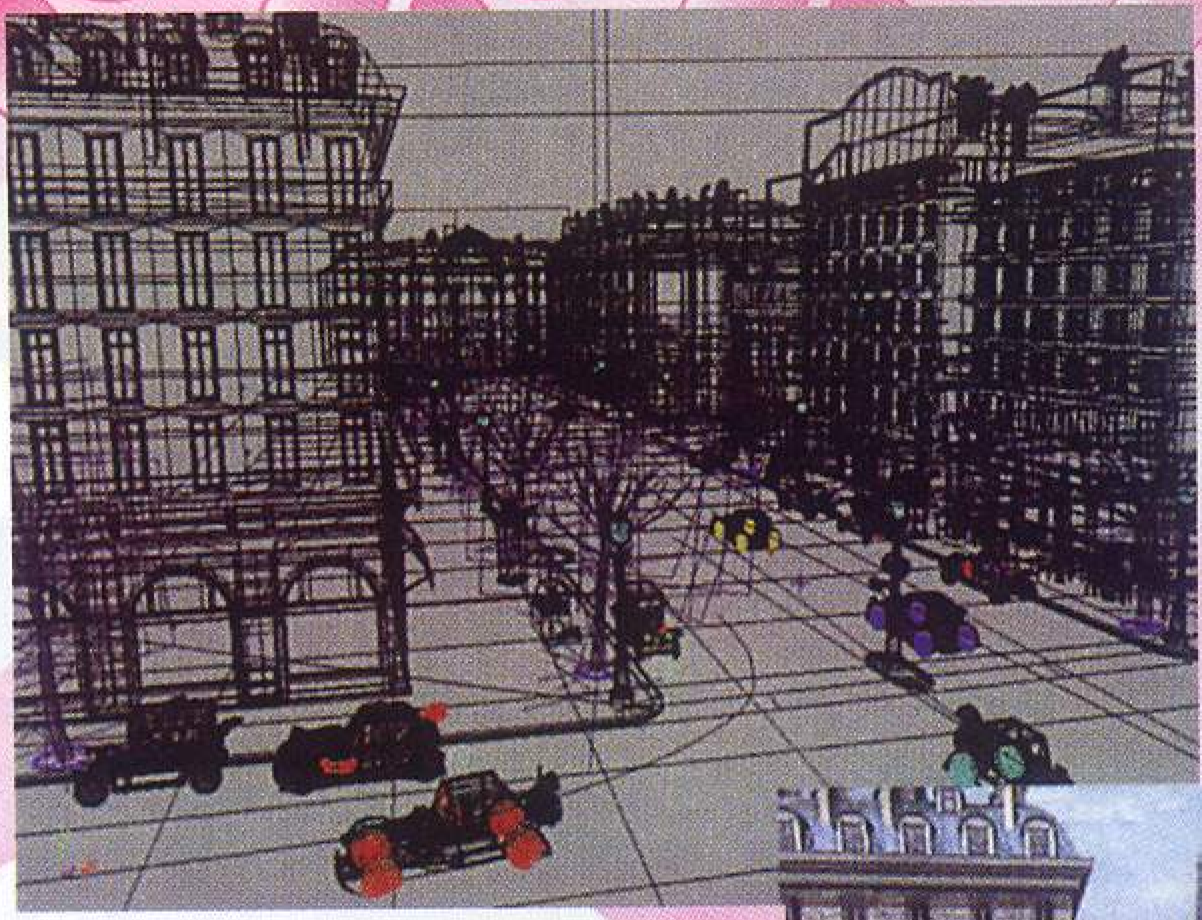
只要是细心一点的玩家都知道，RED公司一向都不会局限自己，他们常常多方尝试不同类型游戏的开发。当初同样在PCE主机上面推出的「雷霆天龙」系列，可说是一款不折不扣的横向卷轴射击作品，而且其一流的声光效果，实在很难将其与「天外魔境」系列联想在一起，就因为RED公司有这样的游戏理念，所以SEGA才会想要与他们一起合作，而这款由广井王子所构想出来的「樱大战」也才会顺利地诞生。

为帝国华击团欢呼！

在「樱大战」的游戏世界里，时



间背景是被设定在日本的大正年间，为了负责与保卫整个国家的安危，于是就有了“帝国华击团”这个防卫体系的诞生。为了掩人耳目，帝国华击团平常是以剧团的身份自居，也因为这样的关系，团员们除了要懂得作战之外，更要十八般武艺样样精通才行。所以，在一代游戏刚开始的时候，大神在面对这样的帝国华击团而感到惊讶不已，因为他一直以为这是一个纯军事单位……



既简单又复杂的LIPS对话系统

说到大神，在一代的游戏中，玩家可以充分地感觉到他那犹豫不决的个性，就好像是「相聚一刻」五代的的翻版一样。但偏偏又最受女性们的欢迎，真不知道是该羡慕他好呢！还是嫉妒他好呢！RED小组为了要彻底反映出大神独特的性格，就大胆地采用了LIPS对话系统。玩家在游戏进行的过程中，经常会碰到必须选择对话的情况，而所有的选择都将影响到女主角们对大神个人评价与喜爱程度。

不过，这还不是LIPS对话系统最为特别的地方。在一般AVG的游戏作品中，玩家可以有足够的时间好好考虑，但是这点在「樱大战」里可是绝对行不通。因为您必须在时间倒数完毕之前从选项中选择，否则游戏就会自动地帮您选择任一对话，或是引发额外的隐藏事件出来。



这样的设计是否跟真实的生活一样呢？没错！这就是LIPS对话系统的精髓所在，就如同我们在日常生活中所说的每一句话，都会影响到交谈对象的对话与反应，将这个系统应用在游戏中，无形中也增加了不少挑战意味。



LIPS对话系统所带来的直接效应，使得「樱大战」的剧情变得更为丰富，所以这款游戏若只玩一遍的话，是绝对无法体会到所有剧情内容的发展。在不参考攻略资料的情况下，一般玩家可能要玩个三四遍以上，如此，才可看到自己认为比较满意的结局吧！这么一来，也就造出「樱大战」的耐玩性居高不下的效应。



称职的语音演出与激烈的战斗交相辉映

在游戏的表现方面，「樱大战」最大的卖点之一，就在于细腻的人物设定与绘制的重现上面，一个个的角色简直像活生生的人物出现在玩家的面前，然后再配上对话时出现的真人语音，这样一来就好像是在观赏一出精彩的热血青年时代剧一样呢！

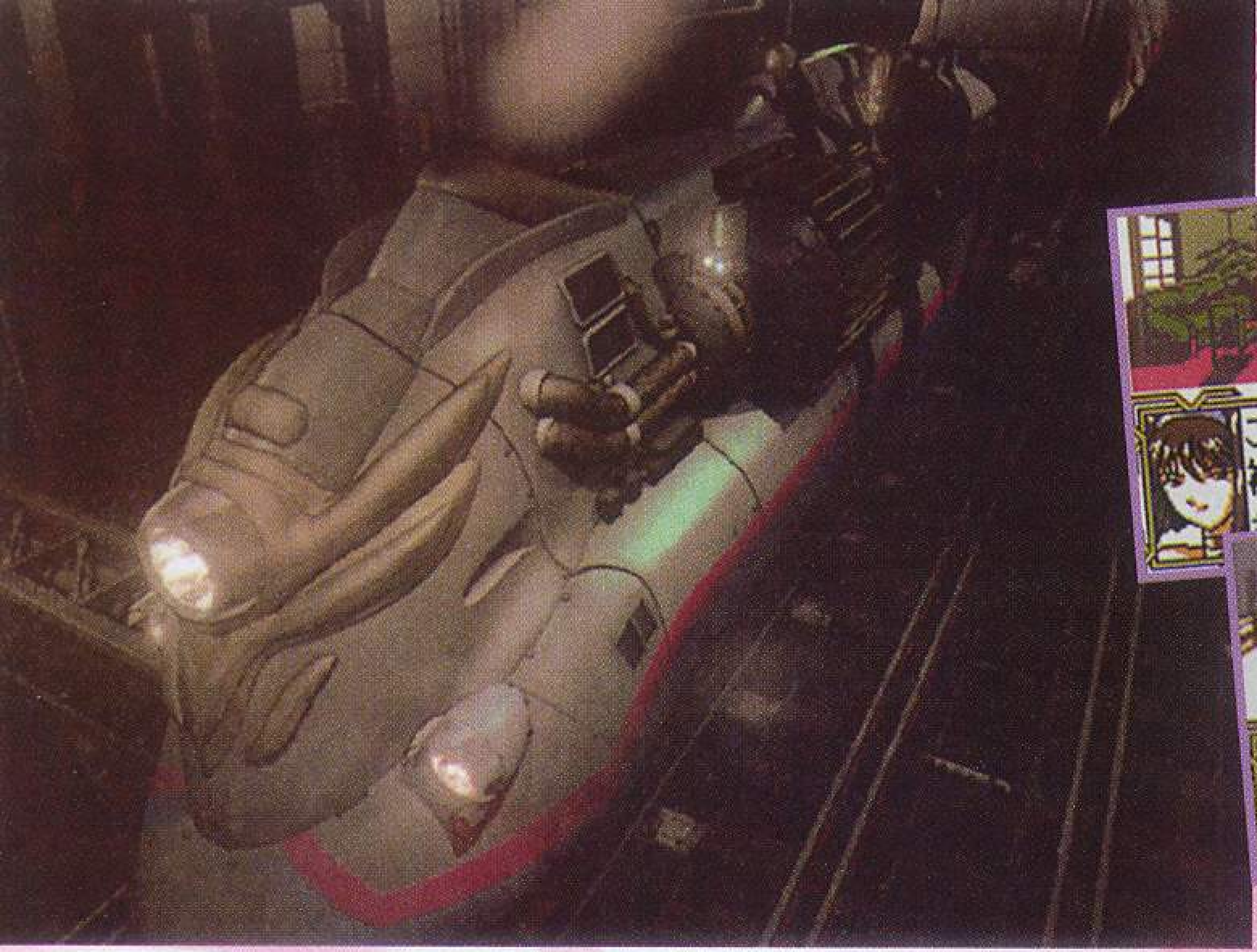
为了真实地重现帝国华击团艰苦的战斗生活，「樱大战」里当然少不了激烈的战斗场面喔！虽然在游戏中，它所占掉的时间并不太长，反而却有画龙点睛的功效。尤其是在采用回合制的情况下，玩家必须控制整个帝国华击团的行动，并且发挥一定的战术以便将敌人歼灭。假如女主角们对大神特别有好感的话，还会在紧急的时候给予救援呢！象这种与剧情如此紧密地结合在一起的作品实在是不多见。

正因为游戏结合了这么多突出的特色，所以「樱大战」的游戏一推出，马上就创下了50万套以上的销售佳绩，特别是采用AB两款不同包装的限定版本，更吸引了喜欢「樱大战」的玩家争相珍藏。SEGA甚至还计划推出重制的限定版本，以便满足先前向隅的玩家们之收藏欲望呢！



无法一手操控大局的二代剧情

在相隔一年半之后推出的「樱大战2」，依然与前作一样采用原班人马。不过，这回又多了几位新的女主角加



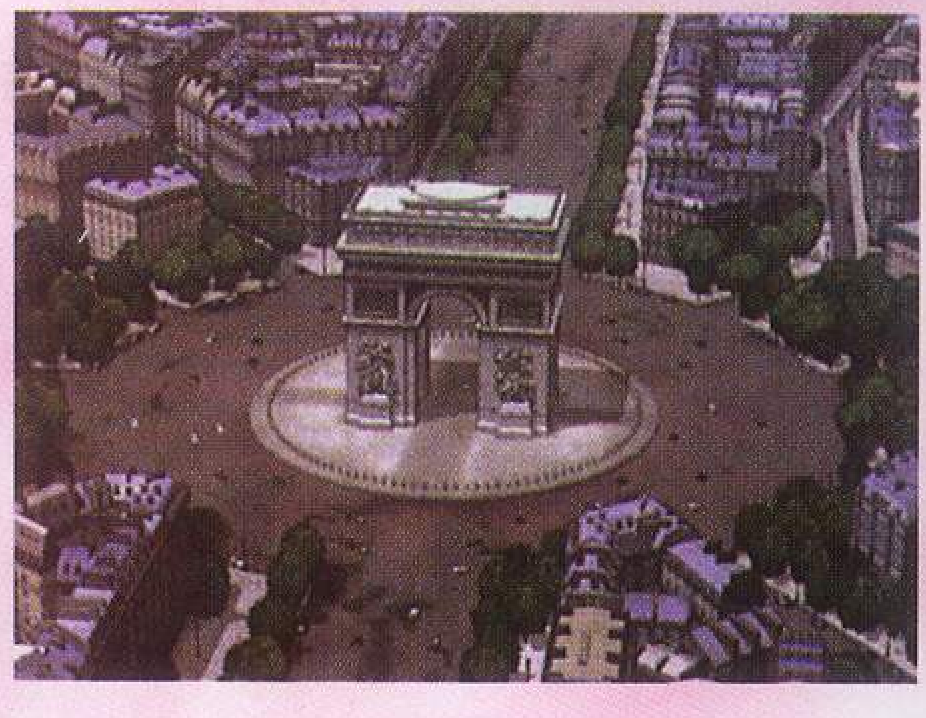


入，使得原本就相当错综复杂的人际关系变得更富挑战性。虽然整个游戏架构变化不大，但针对LIPS对话系统的设计确实做了相当大的改进。这回大神的个性将会随着对话选择的内容而不断地改变，女主角们轻浮或是正经的回应，也都会改变蓝色与红色光棒的比例，进而引发在接下来的剧情发展中，玩家所能选择的对话会因先前的选择而发生明显变动。而且，如果参考大神的光棒值来选出不同的对话选项，如此一来，等于多了两种变数影响整款游戏的进行。

在高达一百多种可能性的设计之下，「樱大战2」更是显得完美无比，再加游戏的副标题大胆地采用二次世界大战期间出版的反战诗集，而增添了不少文学气息。此外，「2」的推出更将这个系列游戏推向另一个高峰。随着连续两代作品的推出，「樱大战」很快地就拥用一群发烧玩家的热情支持。由于有強大的后盾，因此「樱大战」除了这两款正传作品之外，更推出了许多相关的游戏作品哦！

樱大战无所不在！

在这些衍生作品当中，让玩家印象最深刻的应该就是「樱大战 · 花组通信」吧！虽然这不是一款正统的游戏，只能够算是以「樱大战」为主题的电子刊物罢了，不过却相当受到玩家们的欢迎，也难怪此后又推出了趣味十足的「樱大战 · 花组通信2」这款小品作品。另一方面，脑筋动得非常快的SEGA公司居然将「樱大战」摇身一变成为方块游戏，所以玩家才能在「花组对战」里头看到众主角截然不同的逗趣风貌。



「樱大战」相关产品并不只被局限在游戏上面，SEGA公司前前后后不但推出了游戏的原声带，而且因为樱花这个角色的大受欢迎，甚至聘请配音人员推出个人专辑呢！当然啦！因为帝国华击团这个设定的关系，SEGA公司同时也制作了不少歌谣专辑给玩家聆听分享，更不用说在日本当地举办过许多演唱会呢！从来没有一款游戏作品能够将其触角伸展得如此广泛，史上大概也只有「超时空要塞」的林明美可以与樱花相互媲美吧！

至于「樱大战」的电玩精品更是多得数不清，只要您想得到的东西应有尽有，包括一般的笔记本、文具、饰物、钥匙圈与玩偶……等等，都是「樱大战」最大的商机所在。而且，为了满足那些拥有个人电脑的玩家们，SEGA公司更推出了多款「樱大战」的插图光碟集，以及以樱花大战为主题的小型工具软体等等，更不用说在樱大战的Windows版本当中，以高解析模式重现「樱大战」的完美世界。另外，「樱大战」还以OVA的方式在动画市场现身呢！虽然只有短短的四集，却赢得了樱花迷们极高的评价。

千呼万唤始出来的「樱大战3」

在SEGA公司推出DC主机之后，「樱大战」是否会转移演出舞台，一直以来都是玩家关注的焦点，而该公司为



了不让玩家的期待有所落空，特别在十月份宣布了名为“Sakura Project 2000”这个超大型企划，「樱大战3」果然决定将在明年秋季重现江湖。在「樱大战2」一年之后的大正十五年，为了即将在巴黎成立的巴黎华击团之筹备工作，大神只身前往法国并展开了另外一段冒险的旅程。当然啦！在三代作品中，SEGA公司再度加入了五位全新的

女主角，虽然无法与前两代的成员会合是有点可惜，不过反而带给玩家不同的游戏体验也说不定喔！

在这三张GD-ROM的超大作品中，「樱大战3」先是改善了以往因为读盘而造成游戏中断的缺憾，接着又在LIPS对话系统当中加入全新的设计，玩家可以在选择对话的同时表达出不同的感情强度，而且这回玩家还可以乘坐着光武在巴黎市区中穿梭寻找敌人。此外，还可以对应VM与歌剧下载等等新系统喔！

サクラ大戦3 SakuraWars

～巴黎的燃情岁月～

樱大战最新相关游戏纷纷出炉

「樱大战3」只是“Sakura Peoject 2000”的一小部分而已，因为SEGA公司将会推出五款与樱大战息息相关的游戏作品。而最让玩家感到兴奋的一点是，原来的樱大战前两代作品都将会经过重新制作之后，在DC主机上面再度登场。除了对应DC主机的许多周过设备之外，与Windows版本一样的高解析画面最为受到玩家的期待。樱大战DC版本目前预计会在明年春委发售，为两张GD-ROM包装，二代DC版本则是会在明年夏季推出，容量的安排恰好与准备在秋季发行的三代连成一气，想收藏的玩家可要开始存钱啦！

除此之外，备受玩家关注的樱大战GB版本则是会由Media Factory公司负责开发与发售，游戏虽然预定将在今年推出，不过可惜都沒有公开进一步的详情，包括游戏內容是否会有所更动、以及将会以何种方式与DC主机互动等等。其他两款在DC主机上发售的游戏情报就比较明朗化了，预定在今年春季以两张GD-ROM推出的「大神一郎奋斗记～樱大战歌谣秀‘红蜥蜴’～」是款将歌谣秀动作化的游戏作品，而「花组对战2」虽然早已公开，不过如今总算确定会在今年上半年发售。

完全满足视觉与听觉的樱花世界

“Sakura Project 2000”不只是针对游戏的部分，对于喜欢动画的玩家们来说，现在终于可以看到樱大战剧场版的诞生喽！而且最让玩家感到欣喜的消息，莫过于「樱大战」即将推出电视卡通。虽然现在还无法看到任何画面，不过大家应该可以想像得到其紧凑剧情与幽默场面不断出现的情景吧！而且呢，歌谣秀还是如火如荼地在日本各地公开表演，更不用说还会推出「樱大战·帝击俱乐部2」的Windows版本，以及改编自一代与二代作品的樱花大战小说、音乐CD专辑……等相关商品了。

永远的樱花

「樱大战」之所以能够成为成功的多方位游戏作品，RED公司当然是其中的每一功臣，不过SEGA公司本身层出不穷的点子更是使其受欢迎的关键所在。这种气势与深受玩家的热烈回响都不是一般恋爱游戏作品能够轻易追得上的，更别说是想要超越其成就，就连这类游戏的始祖「心跳纪念品」都甘拜下风！我们不知道「樱大战」的未来将会变得如何，但我们可以预测的是，「樱大战」的故事将会一部接着一部地推出。

中文版本何时出线？

在这回的樱大战专题结束之前，相信有很多玩家都相当关切传闻已久的中文版本何时会出现！但相当可惜的是，太电欣荣还真的是保密到了极点，至今一切有关游戏制作的进度与发售时间全部无从得知。对于喜欢「樱大战」的玩家们来说，真的都非常希望可以看到亲切的中文对话能够出现在游戏里面，并藉此更进一步地了解与体验游戏独特的魅力，就让我们一起祈祷这样的梦想能够早日地实现吧！



特報





鬼武者（暂名）

原定于在PS上推出的“鬼武者(暂)”目前已预定在PS2上登场，而CAPCOM也公开了最新的超炫动画和背景CG喔！

PS2	厂商：CAPCOM　类型：AVG
	发售日：预定2000夏

为您公开游戏中精密细致的CG动画！

已确定在PS2上登场、目前CAPCOM正全力开发中的AVG“鬼武者(暂)”，由于有金城武的参与演出，因而倍受玩家的注目。不过很遗憾，这次要为各位玩家介绍的不是游戏画面，而是预定在游戏中插入CG动画。游戏平台从原本的PS变成PS2后，据说实际的游戏画面水准比起这次咱们所要介绍的CG动画是不差，甚至还可能超过！此外，这回我们要介绍游戏的主角，明智左马介和敌人角色的CG和插画，张张细致美丽，几乎会让人误以为是真实的照片。预定明年夏天才要推出的游戏，现在就让人心动了！

无数的武者埋伏在草堆中……





↑一人单枪匹马面对敌人的明智左马介，从画面上可以看出游戏不只是动作逼真，连敌人身上的盔甲、手上拿的刀都描绘得精细无比，这就是PS2厉害的地方！

“鬼武者(暂)”是什么样的游戏？

“鬼武者(暂)”是一款以日本战国时代为舞台的AVG，基本上采用了“生物危机”系列一脉相传的游戏系统。除了主角明智左马介外，还会有织田信长、斋藤义龙和木下藤吉郎（后来的丰臣秀吉）……等人的登场，各个都是大家耳熟能详的战国人物。“鬼武者(暂)”原本是预定在PS上发行，后来因PS2发售的计划而顺势改成在PS2上推出，现在正朝着在2000年夏天发售而努力开发中。

在游戏中，玩家的目的是要操作明智光秀的堂兄弟明智左马介，向织田军团挑战，以救出被织田信长掳走的雪姬。

↓以火焰刀砍劈敌人的画面！到了PS2上相信一定更具魅力！



PS版“鬼武者(暂)”的游戏画面



↑无数难题横亘在左马介眼前，与织田信长为敌的他命运将会如何？

如今即将在PS2上改头换面！



←游戏改在PS2上制作后，无论是角色人物的画面或动画的水准都会有大幅地突破，比原来的改进许多！

主角·明智左马介的容貌酷似金城武！？



←明智光秀的堂兄弟——明智左马介是个血气方刚，正义感十足，生性喜爱自在生活的流浪武士，因此拒绝了所有战国大名的之邀。

此前曾经介绍过，在“鬼武者(暂)”这款游戏里，有台湾的超人气偶像金城武参与制作。而且他不仅是担任游戏主角——明智左马介的配音，在头目设定与脚本设计等企划部分也积极地参与。更令人吃惊的是，明智左马介的造型居然是以金城武为模特儿，下方公开的两张图片就是在PS2上绘制出来的明智左马介脸部特写。真的是和本人非常非常地象，相信任谁都可以一眼看出这就是金城武，甚至于皮肤的质感也跟真人照片一样逼真。这下金城武迷们可要注意了！



特别制作人

金城武

↑在电影等各方面表现出色的金城武，从以前就是电玩迷。





↑→这两张是左马介在PS2上的脸部特写，不管怎么看都和金城武象是同一个模子印出来的。

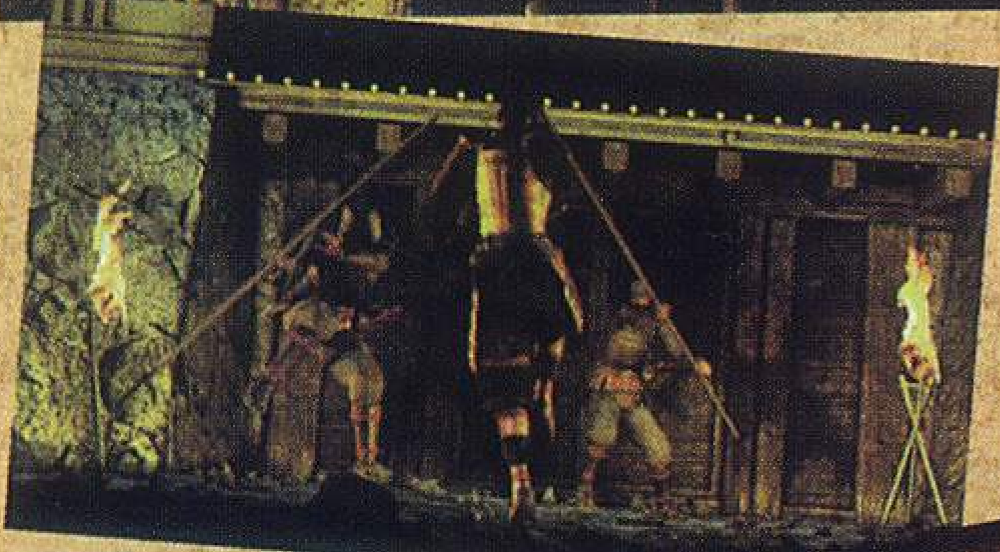
逼真的程度就象真人拍摄的电影画面！

让战国时代在现代重现的高水准动画

在此介绍的CG动画分别是明智左马介骑着马、朝往城门前进，以及他与一位神秘女性相见的场景。光是这几张图片可能还看不太出来画面到底有多美，但是这种精致度和立体感可是只有PS2才办得到的哦！而对于期待本作的玩家们，一想到往后可以操作这等精美的角色，直接在游戏里自由移动、奔驰和战斗……真是叫人兴奋地迫不及待！不过游戏在发售之前，我们还是先看看画面过过瘾吧！



←明智左马介骑着骏马向城门进发，耸立在前面的建筑物看起来有点象天守阁。游戏中要是也可以骑马不知多好！



←下马后，准备进入城时虽然遭到守门人的阻挡，但是……

让人瞠目结舌的动画！





←↓站在明智左马介右边看来象是女忍者的女性，漂亮的脸孔中显现不可侵犯的英姿。





←↑轻松闪过守门者的攻击，进入城中的明智左马介，手中紧握着一封信函。上面到底写着些什么？他要进城去见的人是何方神圣呢？

她和左马介是什么关系？

异形的武者们正阻拦着左马介的去路！

以下要介绍的是两位敌人武者。游戏中出现的敌人武者是以设计稿的线图为蓝本，以无数的多边形绘制成立体的图形，再贴上图片来完成的。大家可以将完成的角色和原来的线图比较一番，几乎是完全地忠实呈现，仿佛画中的人跑出来一般。这些个充满立体感的角色将要在实际的游戏画面中大展身手，相信到时候场面一定会非常热闹逼真。

敌人武者之一





↑上面的图片经制作过就变成右图这样，之后再经过贴图的工作就完成了。



↑贴图之后就是这个样子了！有种诡异的气氛。

敌人武者之二







↑敌人角色逼真的程度从画面上就可见一斑，连衣服皱折的地方都没有遗漏。

←看到线条那么多，那么集中，就可知道这个角色用的POLYGON数量不少。

背景的水准也大大地提升！

以下要介绍的是游戏中所使用的背景画面。“生物危机”的背景（视点）是固定式的，但是在“鬼武者(暂)”里，背景画面却有可能配合主角的移动而倾斜。而且画面的精致程度更是以往PS游戏所无法比拟的，真不愧是PS2。



←一点一点地变更角度的背景画面，游戏是以象动画般的切换方式来表现。







↑生锈的大炮残骸和墙壁上的灯笼等，让人感觉仿佛进入了战国时代。

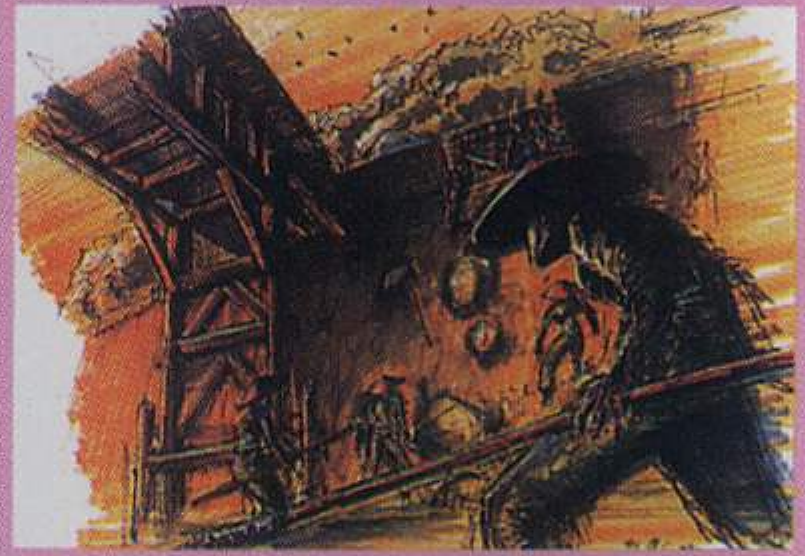
←↑城墙外面的风景也描绘得非常美丽。到时候背景搞不好还是会动的，真想早点看到这样的游戏画面。

这些就是游戏中的背景画面

这些插画将变成美丽的CG

和角色人物一样，“鬼武者(暂)”中的背景也是先设计出插图的底稿后再来制作的。就象左方及下方的两张图片，以后也会变成CG在游戏舞台上登场。就象敌人武者一样，这些背景画面不但会被忠实地再现，还会变得更漂亮，更有立体感。现在就可以开始想象在这样的背景下，左马介与敌人战斗的英姿了！





↑→上面插图画的是地上散落着树叶和枝干的道路，右边的插画，则是描绘左马介和敌人武者在城外激斗的场面。游戏中或许也会遇到这几个场面。

期待游戏早日完成！


次世代丛书
新千年巨献
新世纪力作
GAME BOY第三弹!
几百款值得一玩再玩的好游戏
好游戏绝不能错过
一本值得期待的好书
好书你一定要拥有
次世代丛书
NEXT
GAME BOY千年珍藏本
GAME BOY千年珍藏本
GAME BOY迷敬请期待
2000.4
定价：
18.00元
GAME BOY千年珍藏本
电子游戏软件倾力之作
次世代丛书
因为有用心　所以有信心
新千年，第一本倾力奉献之作



ISSN 1006-5032

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP 订价：8.40元